

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ:
НОВОГОДНИЙ
ВИДЕОВЫПУСК

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГА
ПОСТЕРЫ

FLATOUT
СФЕРА: МАТЕРИК ВЛАСТИ

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ



№1 В МИРЕ

224
страницы

2005

№ (88)

01

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru



9 771560 258002 >

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

НОЧНОЙ ДОЗОР

ВЕРДИКТ

FLATOUT

MEN OF VALOR

MEDAL OF HONOR:
PACIFIC ASSAULT

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

ROLLERCOASTER TYCOON 3

VAMPIRE: THE MASQUERADE —
BLOODLINES

ВИДЕО НА CD и DVD

S.T.A.L.K.E.R. ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

ЧАСТЬ I

НА CD/DVD

HALF-LIFE 2: DEATHMATCH MULTIPLAYER
CD+DVD HALF-LIFE 2 ПО СЕТИ

THIEF: DEADLY SHADOWS TEXTURE PACK
CD+DVD НОВЫЕ КРАСКИ THIEF

BATTLEFIELD 1942: BATTLEFIELD 1918
DVD ПЕРВАЯ ИМПЕРИАЛИСТИЧЕСКАЯ
НА ВАШИХ ЭКРАНАХ

ЛЮДИ В НОМЕРЕ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
СТ. О/У GOBLIN

HALF-LIFE 2

СВЫШЕ

350
ИГР

В номере, на CD и на DVD

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ ДЕИНСТАЛЛЯЦИИ... ПРОГРАММ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ i925 НА СЛУЖБЕ И В БЫТУ

В НОМЕРЕ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ИГРА В ОНЛАЙНЕ ▶ EVERQUEST 2: ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ
ИГРОСТРОЙ ▶ КАК СДЕЛАТЬ ИЗ HALF-LIFE 2 ВСЕ, ЧТО
ЗАХОЧЕТСЯ ИНТЕРНЕТ ▶ ASCII-АРТ: ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА
КИБЕРСПОРТ ▶ АВИАКИБЕРСПОРТ КАК ОН ЕСТЬ

ALPHA BLACK ZERO • CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION • DARK FALL:
LIGHTS OUT • MEDIEVAL CONQUEST • NHL EASTSIDE HOCKEY
POLITICAL MACHINE • SILENT HILL IV • STARSHATTER • THE SIMS 2
TRANSPORT GIANT • WARCRAFT III: ОРДА НАСТУПАЕТ • WINGS OF WAR

часть тиража
С 2 CD
а часть
С DVD

Приобретите
ULTRA
TechnoEdge
High Torque
на базе
процессора Intel®
Pentium® 4
с технологией HT.
Избежав
возрастающих
расходов на
техническую
поддержку
старых ПК,
Вы можете
повысить
продуктивность
работы
Вашей
компании.



ULTRA
COMPUTERS

www.ultracomp.ru

Более 8000 наименований на
складе компьютеров,
комплектующих, ноутбуков,
оргтехники, аудио-,
видеотехники, Hi-Fi и
компонентов, мобильных
телефонов, аксессуаров.

Программа поощрения
постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Сборка
компьютеров
на заказ
Продажа
в кредит
Доставка

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775-7566
М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17
М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13

С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336-3777
М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А

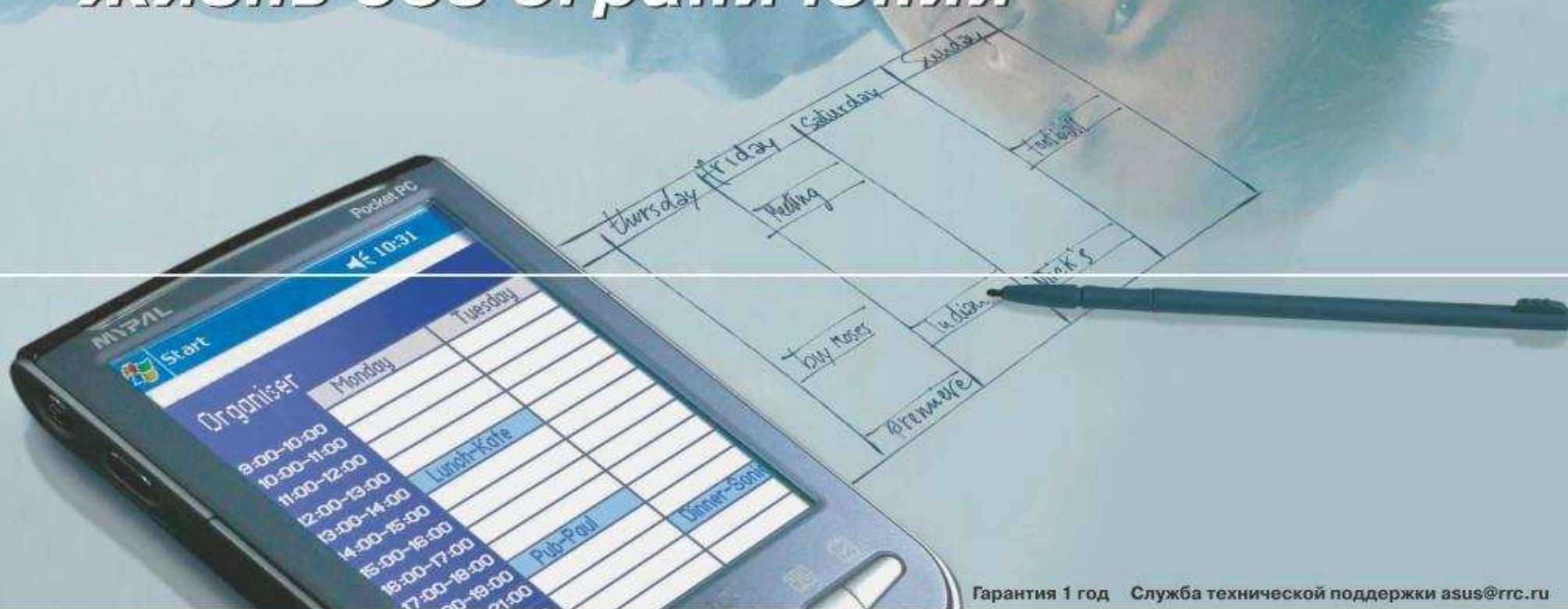
Интернет-магазины: www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

Новая перспектива

- Жизнь без ограничений



Гарантия 1 год Служба технической поддержки asus@rrc.ru

ASUS MyPal A730 - первый карманный персональный компьютер со встроенной 1.3-мегапиксельной цифровой камерой. **MyPal A730** имеет 3.7-дюймовый трансфлективный TFT дисплей, поддерживающий разрешение 640 x 480, поднимающий качество изображения наладонников на новый уровень. **MyPal A730** оборудован новейшим процессором от Intel[®], значительно экономящим заряд батареи, сохраняя высокую вычислительную мощность. Беспроводное соединение Bluetooth, инфракрасный порт, универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital - все это встроено в **MyPal A730**.

- Процессор Intel[®] XScale PXA270 520МГц
- Трансфлективный TFT дисплей 3.7" с разрешением 640x480
- 1.3" Мегапиксельная камера (со вспышкой)
- 64Мб постоянной памяти и 64Мб оперативной памяти
- Универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital
- Встроенные Инфракрасный порт и Bluetooth
- Сменная Li-Ion батарея емкостью 1100мА*ч, позволяющая работать до 9 часов (опциональная батарея 1800мА*ч позволяет работать до 14 часов)
- 117.5 x 72.8 x 16.9 мм; 170г
- Операционная система Microsoft[®] Windows Mobile[™] 2003 Second Edition

RRC

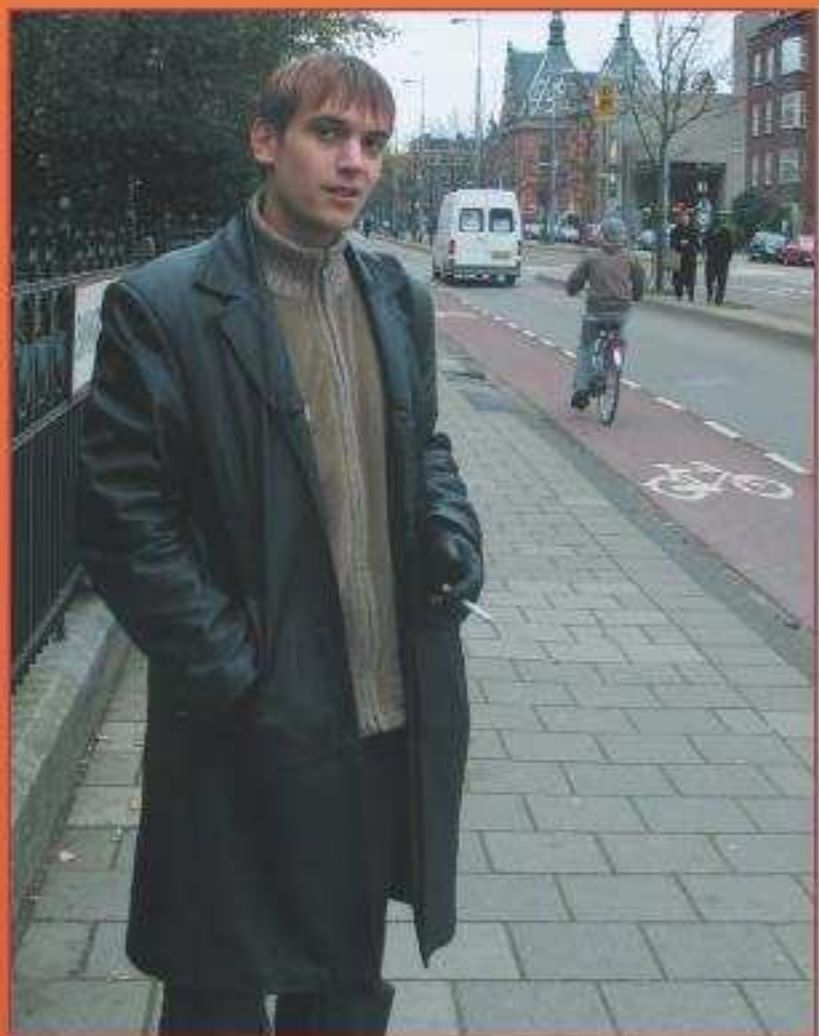
Тел: (095) 956-1717, 133-5320

Факс: (095) 133-5230

Web: www.rrc.ru

MYPAL
ASUS MYPal A730





С наступающим!

Честно сказать, друзья, над вопросом "что же подарить вам под Новый год?" мы думали секунды две. Или три. Подарок появился как-то сам и неожиданно удачно подоспел прямо к предновогоднему номеру "Игромании".

Итак, попрошу всех встать, смять в руках ушанки, вспомнить первые строчки какого-нибудь гимна и, по возможности, пустить счастливую слезу. Он наконец-то вышел! Half-Life 2, лучшая игра года а, возможно, и десятилетия — уже с нами. Итак, кто же он такой — бог-мессия или талантливый шарлатан? Настоящий прорыв в жанре или просто сильнодействующий наркотик, на который стремительными темпами подседа добрая половина человечества? А Valve Software? Кто они — дипломированные гении или проклятые торговцы синтетическим счастьем? Об этом, а также о многом другом (например, о том, на кого работает G-Map и что же скрывают пришельцы под своими противогазами) вы узнаете из нашей гигантской рецензии.

Понятное дело, что в случае с такой игрой мы никак не могли ограничиться простой, пусть и огромной, рецензией, поэтому для продолжения Half-Life-банкета обязательно загляните в разделы "Вскрытие" и "Самопал". А на закуску рекомендую нынешний выпуск "Антихакера", в котором все желающие смогут ознакомиться с душещипательным, но правдивым триллером о группе заговорщиков, злодейски похитивших исходный код Half-Life 2 прямо из-под носа разработчиков.

Кроме вполне ожидаемого подарка, у нас, друзья, припасено для вас и несколько совершенно неожиданных сюрпризов. Специально в честь грядущего праздника нынешний номер "Игромании" посетили несколько, как это теперь называется, VIP-персон. Во-первых —

Сергей Лукьяненко, главный фантаст всей Руси. О нем, а также о новой игре по его убер-популярному роману "Ночной дозор" непременно читайте в сегодняшнем выпуске "Из первых рук". Во-вторых, к нам на огонек заглянул небезызвестный Александр Зорич — фантаст и просто хороший человек (хотя их, то есть "Зоричей", на самом деле двое). С некоторых пор Александр стал маститым игровым консультантом и о своем новом нелегком поприще с удовольствием расскажет со страниц "Игростроя". Наконец, в-третьих, зашел к нам и Дмитрий Юрьевич Пучков, большинству народонаселения нашей страны известный как ст. о/у Goblin. В какой рубрике прописался товарищ обер-уполномоченный, вы, думаю, уже догадались и сами. Конечно же, в "Игровом кино".

Из других новостей. Помните о том Армагеддоне, который мы вам обещали на CD и DVD вот уже как два номера подряд? Так вот — сегодня час "Ч" настал. Армагеддон уже здесь — он стучится в дверь и вытирает на пороге валенки. Встречайте продолжительными аплодисментами лауреата многочисленных премий, нашего Михалкова и Кончаловского в одном лице — мистера Антона Логвинова и первую серию его документального кинофильма "S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отчет". Только в "Игромании", начиная с сегодняшнего дня и до самого выхода "Сталкера", в каждом новом номере вы будете узнавать все самые свежие подробности о ходе работ над этой заведомо культовой игрой. Отличный повод дожидаться следующего выпуска "Видеомании", а?

Наконец, под занавес сегодняшнего всеобщего торжества, ответьте на такой вопрос: какой может быть Новый год без конкурсов, викторин-угадаек и прочих веселых стартов? Правильно, друзья, никакой. Поэтому только сегодня в нашем "Мозговом штурме" вас ждет несколько специальных конкурсов, а на CD и DVD — обширная предпраздничная шоу-программа. Празднуйте с нами, празднуйте как мы, празднуйте лучше нас!

Ну и напоследок о главном. Перед тем как перейти к финальным поздравлениям, хочу от имени всей редакции "Игромании" сказать вам спасибо. Да-да, лично вам, тому, кто читает сейчас эту страницу. Спасибо за то, что читали наш журнал, писали нам письма, смотрели наши компакт-диски и DVD, заходили на наш сайт... Короче говоря, спасибо за то, что были весь этот год с нами. Вы — дорогой и любимый читатель — наша главная и единственная ценность. Не будь вас, не было бы и "Игромании". Так что желаю вам в наступающем 2005 году хороших игр, больших успехов, а также простого человеческого счастья. С Новым годом, друзья!

И оставайтесь с нами.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев, Виктор Бодров (дизайнер обложки)

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Игроманию" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© "Игромания", 1998-2005.
Тираж 132,400.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

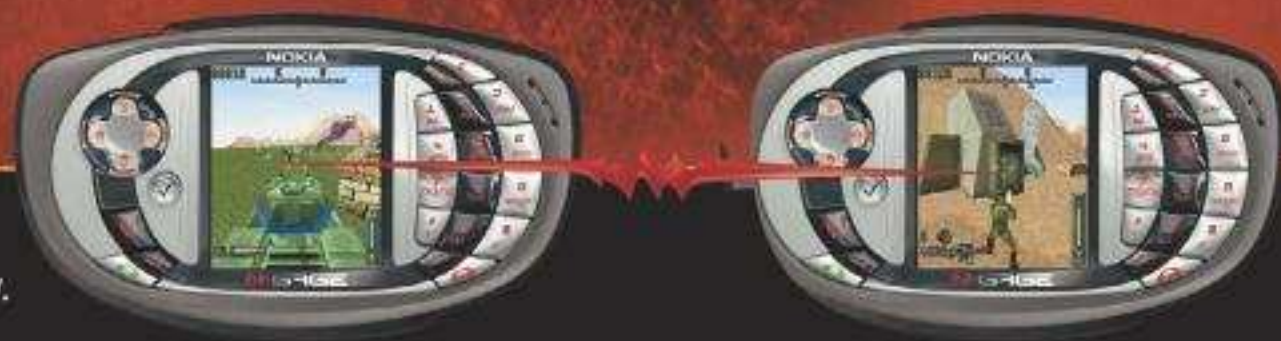
ТОЛЬКО НА
N-GAGE



Собери команду и спаси весь мир в игре Operation Shadow

Объедини усилия и уничтожь опасных экстремистов, угрожающих всему миру. Используя Bluetooth, сразись в смертельном бою с четырьмя игроками и покажи, на что ты способен. Только через N-Gage Arena все узнают о твоих победах. Беспроводная игровая консоль для совместной игры в новом карманном формате N-Gage™ QD на платформе N-Gage™.

www.nokia.ru/n-gage



N·GAGE
NOKIA

кто угодно
где угодно

Издатель
NOKIA

N-GAGE
ARENA

Copyright © Nokia, 2004. Все права защищены. Nokia, N-Gage, N-Gage QD и Operation Shadow являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation. Bluetooth является зарегистрированной торговой маркой Bluetooth SIG, Inc. Некоторые функции зависят от сети. Товар сертифицирован.



БАНДА КОРВИНО



Если Филемону удастся победить в споре и выпить всю бутылку, Мортаделло получит важную улику. Но только после того, как отвезет победителя в больницу.



За этой дверью – ключ к разгадке злое-щей тайны Корвино. Или захлавленная кладовка.



Это банкомат принимает только магнитные карточки... Но в особых случаях и желез-ный лом может помочь.



На двери этого фургона было написано «Не открывать». Теперь Филемон читает другую надпись, внутри фургона, и узнает много нового о себе и своих родственниках.



Статуя очень могущественного в прошлом бога. Мортаделло надеется, что божество сможет вернуть ему волосы.

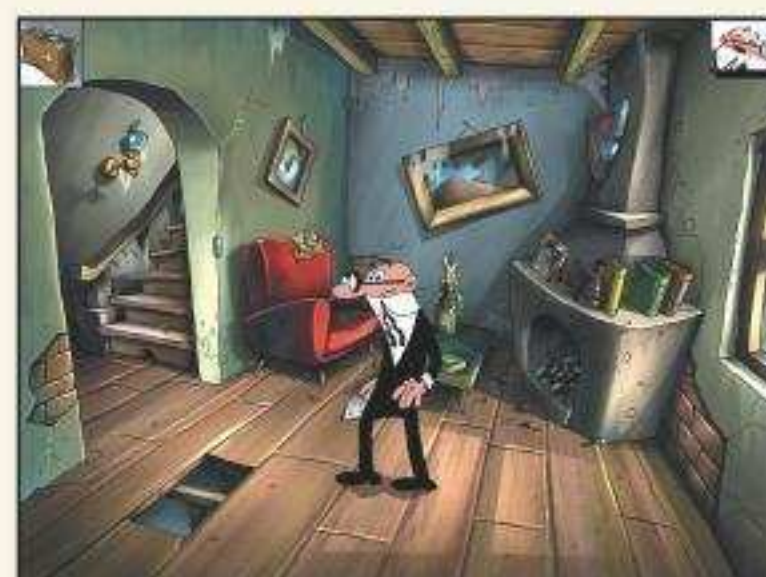


Один из этих трех типов задумал страшное преступление, другой носит парик, а тре-тий создает безвкусовые статуи. Еще вопрос, кто из них опасней для общества.

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой – руки, оба вместе – проблемы.



Самое главное в работе спецаргента – вовремя подкрепиться.



Мортаделло в гостях у Корвино. Сразу видно – гангстеры нынче бедствуют.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

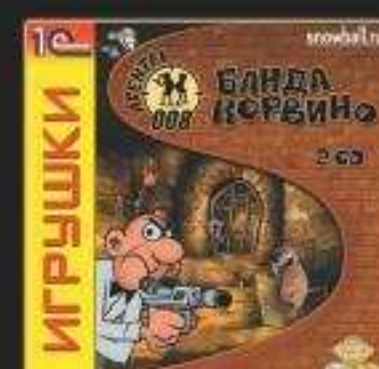


snowball.ru
мир в шутку



Приключения
суперагентов 008 –
в продаже с ноября!

«Агенты 008:
Банда Корвино» (2CD)



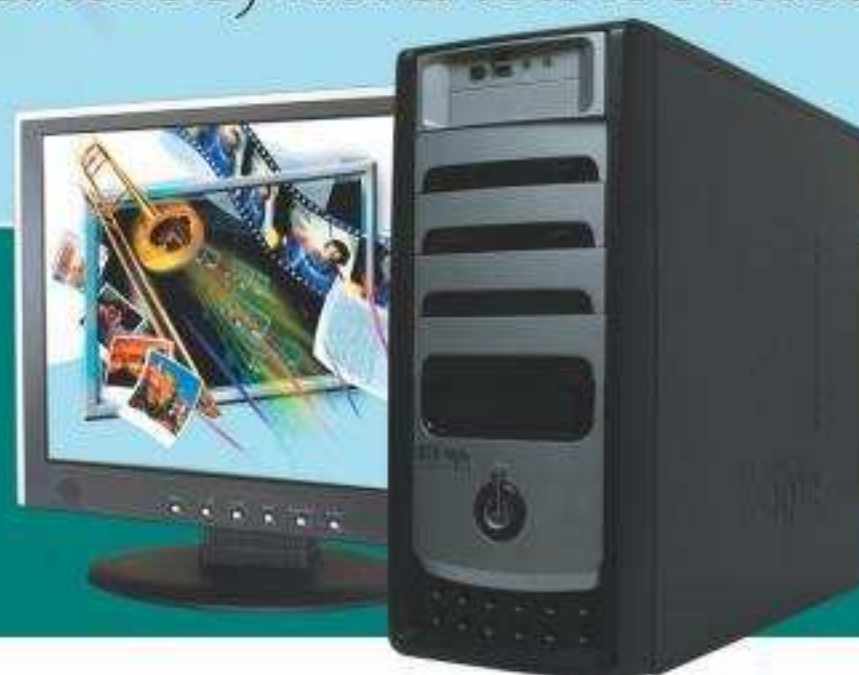


ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

*Получай, делись, наслаждайся!***R-Style®****Carbon Ai® 721**

Благодаря мощному процессору Intel® Pentium® 4 560
с технологией Hyper-Threading

рабочая станция **R-Style® Carbon® Ai 721**

открывает Вам небывалые возможности для творчества,
развлечений, обучения и работы.

Создайте свой развлекательно-информационный центр
на базе рабочей станции R-Style® Carbon® Ai 721!

R-Style® Carbon® Ai 721 – это все свойства обычного
компьютера + широкие возможности по
получению, хранению, упорядочиванию и
демонстрации: фото, видео, музыки, энциклопедий,
книг и много другого. Подключите
информационно-развлекательный центр R-Style®
Carbon® Ai 721 с помощью медиа-адаптера*
к телевизору и управляйте компьютером
не вставая с дивана.

* медиаадаптер и устройство для беспроводной связи
приобретается отдельно у наших партнеров.

Система качества проектирования, разработки и производства компании
R-Style Computers® сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

На компьютеры R-Style® Carbon® устанавливается лицензионная
операционная система Microsoft® Windows®.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 Братск Байт (395-3) 411-121 Владивосток ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 Воронеж Элмар Трейд (0732) 512-018 Калининград Балтик Стайл (011) 254-11-98
Кемерово Конкорд ПРО (3842) 357-888 Кострома ИТ-Профессионал (0942) 626-903 Краснодар BCC Company (8612) 640-450 Красноярск ЛанСервис (3912) 239-342 Москва R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 Нижний Новгород ЭР-Стайл Волга (8312) 464-328 Новосибирск ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 Пенза ЭЛСИ (841-2) 544-141 Пермь ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 Петрозаводск Илвес (8142) 762-288
Петропавловск-Камчатский АМН (4152) 168-751 Ростов-на-Дону ЭР-Стайл Дон (8632) 524-813
Санкт-Петербург ЭР-Стайл СПб (812) 445-34-18/17 Тамбов Титон (0752) 719-754 Тула ПитерСофт-ИТ (0872) 355-500 Уфа Онлайн (3472) 248-228 Хабаровск ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

R-Style
COMPUTERS

Техническая поддержка: R-Style Computers (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	08-15
Новостной меридиан	08
Даты выхода игр	14
CD-МАНИЯ	16-29
Игровая зона • Видеомания • Демоблок • Патчи и трейнеры • Разделы на CD и DVD • Драйвера • Всякое разное	
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	32-35
Ночной дозор	32
Интервью с Сергеем Лукьяненко	34
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	36-41
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	36-38
Area 51 • Dragon Age	36
GTR: FIA GT Racing Simulation • Scratches • Stubbs the Zombie	37
Takeda 2 • War Leaders: WW2	38
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	40-41
S.W.A.T. 4	40
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	42-44
Playboy: Mansion	42
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	46-51
Project: Snowblind	46
Second Sight	48
Стальные монстры	50
R&S: ВЕРДИКТ	52-100
Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	52
Wings Over Vietnam	53
Заработало! • Lifestream	54
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	55
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!	56-100
Half-Life 2	56
Men of Valor	64
Medal of Honor: Pacific Assault	68
Vampire: The Masquerade - Bloodline	70
Звездные волки	74
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	78
Rollercoaster Tycoon 3	80
FlatOut	82
Xpand Rally	84
T-72: Балканы в огне	86
Chaos League (Лига Хаоса)	88
NBA 2005	90
Atlantis Evolution	92
Mortyr 2	94
Чистильщик	96
Shrek 2: Team Action	98
Власть закона: Полицейские истории	100
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	102-103
Круглые сутки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм	102
ИГРА МЕСЯЦА	104-106
Итоги голосования за период с февраля 2004 по декабрь 2004	104
Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор	105
"Игромания" рекомендует	106
GAME OVER?	108-111
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	108
Жизнь Замечательных Разработчиков. Тимоти Кэйн, ч. 1	110
ИГРОВОЕ КИНО	112-117
Новости	112
Рецензия - Шон из мертвецов	113
О чем молчит товарищ Гоблин	114
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	118-145
Железные новости	118
Теория	
Цифровая пастораль №2	120
Тестирование	
Обзор SATA-дисков объемом 120 и 160 Гбайт	124
Обзор системных плат на чипсете i925	126
Обзор NVIDIA nForce4 Ultra	132
Обзор первой лазерной мышки — Logitech MX 1000	134
Антикварная лавка	
История о том, как ZX Spectrum покорила мир	136
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	138
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	142
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	144
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	146-147
"Железные" ответы на "железные" вопросы	146
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	148-152
Софт-экспресс	148
НОВОСТИ, СОВЕТЫ, EASTER EGG	148
Практика	149-150
Обзор программ для деинсталляции... программ	149-150
Софтверный набор	151-152
Свежатица!	151
Полезный софт	152

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Alpha Black Zero	30
Area 51	36
Atlantis Evolution	92
Axis & Allies	206, 209
Battlefield 1942	27
Battlefield 2	09
Battlefield Vietnam	23
BloodRayne 2	26
Chaos League (Лига Хаоса)	88
Chris Sawyer's Locomotion	28, 30
City of Heroes	11
Combat Mission: Afrika Korps	28
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	22
Counter-Strike: Source	209
Dark Fall: Lights Out	30
Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball	20
Deer Hunter 2005	28
Deus Ex: Conspiracy	21
Devil May Cry	20
DOOM 3	17, 176, 178, 207
DOOM 3: Rereurrection of Evil	10
Dragon Age	36
Everquest 2	168
Evil Genius	28
Far Cry	22, 209
FIFA Soccer 2005	22
FlatOut	27, 82
Full Spectrum Warrior	209
Grand Theft Auto: San Andreas	13
Grand Theft Auto: Vice City	28, 209
Ground Control II: Operation Exodus	26, 28
GTA: Vice City	24
GTR: FIA GT Racing Simulation	37
Half-Life	24
Half-Life 2	08, 23, 56, 154, 174, 206, 217
Halo 2	13
Heroes of Might and Magic 3,5:	
In the Wake of Gods	28
Heroes of Might and Magic IV	23
Hitman: Blood Money	08
JFK Reloaded	09
Joint Operations: Typhoon Rising	26
Lada Racing Club	08
Legion 2: Civilization & Empire	08
Lifestream	54
Mafia: The City of Lost Heaven	23
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	17
Medal of Honor: Pacific Assault	68, 206
Medieval Conquest	30
Men of Valor	28, 64, 218
Mortyr 2	94
NBA 2005	90
Need for Speed	20
Need for Speed Underground 2	206
Need for Speed: Underground	24
Neverwinter Nights	24, 28
NHL Eastside Hockey	30
Onimusha 3: Demon Siege	21
Operation Flashpoint	23
Pikmin 2	11
Playboy: Mansion	42
Political Machine	30
Postal 2	26
Pro Evolution Soccer 4	28
Project: Snowblind	46
Richard Burns Rally	28
Rise of Nations: Thrones and Patriots	23

RollerCoaster Tycoon 3	28, 80, 206
Rome: Total War	180
S.T.A.L. K.E.R.: Shadow of Chernobyl	20
S.W.A.T. 4	40
Savage	28
Scratches	37
Second Sight	48
Shrek 2: Team Action	98
Silent Hill	20
Silent Hill IV: The Room	30
Splinter Cell	20
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	24
Star Wars: Battlefront	22, 198
Star Wars: Knights of the Old Republic	24
Starshatter	30
Stubbs the Zombie	37
Super Power 2	28
Supremacy: Four Paths to Power	10
Takeda 2	38
The Sims 2	08, 20, 22, 30
Thief: Deadly Shadows	24
Tom Clancy's Ghost Recon 2	11
Transport Giant	30
Tribes: Vengeance	28, 209
Universal Combat: A World Apart	10
Unreal Tournament 2004	23, 24, 28, 208
Vampire: The Masquerade - Bloodline	70
War Leaders: WW2	38
Warcraft III: The Frozen Throne	28
Warhammer 40000: Dawn of War	17, 28, 199
Wings of War	30
Wings Over Vietnam	53
Xpand Rally	84, 209, 209
Аллоды 2: Повелитель душ	13
Берсерк-Онлайн	165
Блицкриг	24
В тылу врага	22
Власть закона: Полицейские истории	100
Заработало!	54
Звездные волки	74
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе	23
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	78
Ночной дозор	32
Стальные монстры	50
Суперсемейка (The Incredibles)	206
T-72: Балканы в огне	86
Чистильщик	96
Штурм: Солдаты неба	28

Мобильные игры

Ashen	173
Call of Duty	171
Prince of Persia: The Sands of Time	171
Spider-Man 2	173
The Elder Scrolls	171
Tom Clancy's Rainbow Six 3	171
True Crime: Streets of Los Angeles	172
Worms World Party	173
XIII	172

Внекомпьютерные игры

AD&D Forgotten Realms	211
Battleaxe	211
d20 modern	210
d20 system	211
Dungeons & Dragons	210, 211
Magic: The Gathering	210, 211
Мечник, маг и менестрель	211
ТриМ	211

АНТИХАКЕР	154-155
Half-Life 2: Кража века	154

ИНТЕРНЕТ	156-168
Новости интернета	156
ASCII-арт — вчера, сегодня, завтра	158
Интересное в Сети	162

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	164-171
Новости онлайн-игр	164
Ждем: Берсерк-Онлайн	165
Играем: Возвращение пингвина	166
Аналитика: Everquest 2 — первый взгляд	168

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ	170-173
Мобильные новости ● Мобильные утилиты	170
Мобильные игры	171
Игры для N-Gage	173

ИГРОСТРОЙ	174-197
ВСКРЫТИЕ	174-180
Новое оружие для Half-Life 2	174
Три модификации для Doom 3	176
Новое боевое подразделение в Rome: Total War	180

МАСТЕРСКАЯ	182-185
Основы создания уровней для Doom 3, часть 3	178
Нереальный Carmageddon	184
Игровые редакторы	185

САМОПАЛ	188-197
Пламенный двигатель Half-Life 2	188
Интервью с писателем-фантастом Александром Зоричем	190
Квестовый поход	194

DEATHMATCH	198-201
Star Wars: Battlefront	198
Warhammer 40000: Dawn of War	199

КИБЕРСПОРТ	202-205
Вести с полей	202
Авиакиберспорт как он есть	204

КОДЕКС	206-209
Стандартные коды	206
Easter Eggs, Игровые ресурсы	207

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	210-211
Новости внекомпьютерных игр	210
Мечник, маг и менестрель	211

ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"	212-214
Про плохие продолжения хороших игр, про аниме, про Diablo 2 и, конечно же, про девушек!	212

ЮМОР	216, 219
Семь диалогов в оперативной памяти	216

КАЛЕНДАРЬ	217-218
Half-Life 2	217
Men of Valor	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	220-224
Oh Yeath, Happy New Year!	220
Тест №53	222
Скринтурс №01. Январь ● Подведение итогов за №11/2004	223
Участие в конкурсах	224

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"	
FlatOut	
Сфера: Материк Власти (Календарь)	

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"	
Half-Life 2	
Prince of Persia: Warrior Within	
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	
Календарь	

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:		
ULTRA Computers		2-я обложка
Dina Victoria		3-я обложка
1C		4-я обложка

В номере:		
1C	04, 25, 31, 67, 93, 95, 99, 107, 133, 141, 153, 181	
Акелла	09, 11, 13, 15, 19, 33, 35	
Бука	45, 77	
Мир Фэнтези	63	
Никита	175	
Новый Диск	39, 61, 73	
Руссобит-М	97, 101, 109, 135	
Техномир М	21, 23, 27, 213	
Элвис Телеком	54	
Asustek	01	
Boston PC	131	
Icompex	47	
ISM Computers	127	
Nescafe-IMAX	215	
Nokia	03	
Playmobile	169	
R-Style	05	
Solvotelekom	179, 203	
Verbatim	129	
VikaWeb	195	
Zenon N.S.P.	161	





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Лысый снова в деле

АНОНСЫ



"Деньги! Убийце должны платить деньги! Пусть и кровавые, но ДЕНЬГИ, слышите?" — стуча кулаком по столу орал Сорокседьмой в Главной Комнате приютившего его агентства The ICA. Бухгалтерия в ответ кривила лицом, материлась сквозь зубы, но возразить не могла: некие неизвестные силы вот уже которую неделю вели против конторы войну, поэтому терять одного из лучших сотрудников было ну никак нельзя. Тем более что издательство Eidos Interactive нако-

нец решило покончить со слухами и официально пообещало игрокам, что **Hitman: Blood Money**, четвертая часть игросаги о легендарном киллере, выйдет уже весной 2005 года. Следовательно, Сорокседьмому придется позволить зарабатывать деньги на своих контрактах, тратить их между миссиями и кроить по своим лекалам развитие игрового сюжета (ведь от того, в каком магазине лысый опустошит свой буфетчик, также зависит многое).

Демонстрировать процесс заработка и растраты дензнаков будет обновленный движок **Glacier**, который, по словам разработчиков, щеголяет доселе невиданными спецэффектами. Те же самые товарищи грозятся, что игра станет самой жестокой и зрелищной во всей серии. Что ж, запомним их слова. ▶

Настоящие "жигули"!

ИНТЕРЕСНОСТИ



Компания **Geleos** параллельно с постройкой главного отечественного стрит-рейс симулятора **Lada Racing Club** решила соорудить и собственный автомобиль. Началось это действо с того, что на сайте www.ladaracing.ru

посетителям предложили выбрать одну из моделей Волжского автомобильного. Следующий этап — фаршировка экипажа разными модными запчастями, среди которых наблюдается продукция таких компаний, как **Pro Sport**, **Lit Company**, **SVR**, **ClutchNet**. И наконец, финалом всего этого действия станет розыгрыш машинки среди покупателей игры. Так что уже сейчас с уверенностью можно утверждать, что как минимум один игрок в **Lada Racing Club** сможет полностью ощутить, каково сидеть за рулем гоночной "Лады". ▶

Легионы просят огня

АНОНСЫ

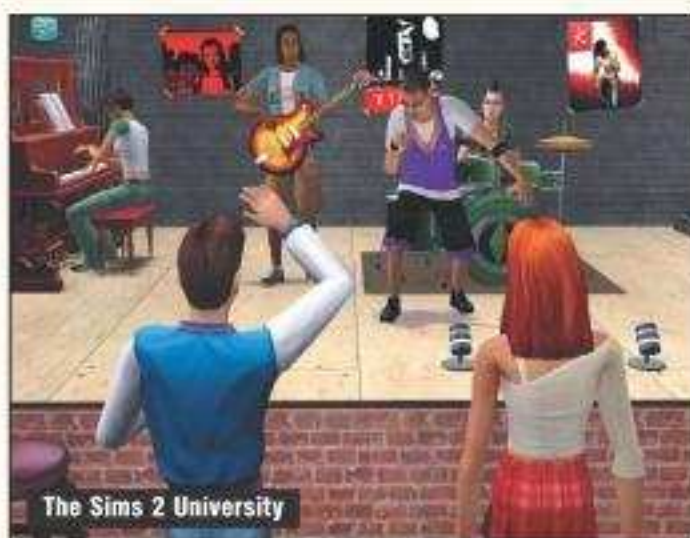
Компания **Slitherine Software** вновь готовит свои легионы к бою. Начало потасовки запланировано на вторую половину 2005 года, когда, предположительно, в продаже появится игра **Legion 2: Civilization & Empire**, которая, как и большинство проектов "двоечников", углубляет и расширяет идеи, заложенные в предшественнике. Действие, как и раньше, происходит в Средиземноморье во времена, когда карту мира увлеченно перекраивали римляне, галлы, карфагеняне и прочие гости из прошлого. Игроку предлагается присоединиться к этому замечательному действу, взять под свой контроль одну из рас и одержать победу в историческом сценарии или на "случайной" карте. Разработчики, не скупясь,



обещают игрокам всяческие деликатесы вроде усовершенствованной дипломатической системы и возможности строить и осаждать замки. Не забыта и уникальная боевая модель игры, которую планируется основательно доработать. Ну, а под капот **Legion 2: Civilization & Empire** разработчики записали новый графический моторчик, полностью трехмерный, с завидной детализацией, что, кстати, очень важно для проектов подобного плана. ▶

Заветами Ильича

АНОНСЫ



Учение — свет... свет в офисах компании **Electronic Arts**, оплаченный на годы вперед. Или, может быть, учение — это несколько новых "лексусов" для топ-менеджмента все той же **Electronic Arts**. Есть и другие варианты: поездки во всякие экзотические страны, красивые женщины, дорогие мага-

зины и т. п. Все это можно оплатить деньгами, заработанными на обучении симвов, горячо любимых домохозяйками всего света, которое будет проходить в свежее анонсированном аддоне **The Sims 2 University**. Для того чтобы стать умнее, компьютерные человечки направятся в студенческий городок, где им позволят изучить одну из 11 специальностей и вкушать все прелести студенческой жизни. Ну а после получения заветного диплома откроется доступ к четырем новым карьерам. Новые возможности, а также комплекты одежды и вещей, без которых не могут жить все симсоводы мира, прилагаются. ▶

Полураспад внутри коробки

ИНТЕРЕСНОСТИ



Не успела игра **Half-Life 2** совершить хотя бы пару победных шагов по игровому рынку, как в офис **Vivendi Universal Games** явились гости из далекой японской компании **Taito**. Хитро улыбаясь, самураи предложили обладателям прав на **Half-Life 2** надеть на специальную машину клонов Гордона Фримена, записать их внутри ярко

раскрашенных коробок, расставить эти коробки в местах скопления людей и зарабатывать деньги. В **Vivendi** от денег добровольно никогда не отказывались, и поэтому уже в самое ближайшее время все мы увидим плоды их совместного с японцами творчества: игровые автоматы, созданные на основе **Half-Life 2** и поддерживающие как одно-

пользовательский, так и многопользовательский режимы игры.

А еще в офисе **Vivendi** были сотрудники другой японской компании — **Namco**, — предложившие провернуть аналогичный финт с **Counter-Strike: Source**. Финал визита предсказуем: в "контру" скоро можно будет рубиться на игровых автоматах. ▶

ЕА ищет новые источники заработка

ИНДУСТРИЯ



Похоже, сгущающиеся над головой судебные тучи (подробности смотрим на соседних участках нашего "Меридиана") мало волнуют игрового гиганта **Electronic Arts**, который продолжает выдумывать все новые и новые способы пополнения своих банковских счетов. Не так давно загребущие ручки "электроников" ухватились за контрольный пакет акций шведской студии **Digital Illusions SE**, которая, как известно, отвечает за одну из самых успешных многопользовательских игровых серий на Земле — **Battlefield**. Доходы компании растут из года в год (за девять месяцев 2004 года они, например, составили 24,7 млн. долларов, увеличившись по сравнению с аналогичным периодом 2003 года более чем на 20%), в разработке находится

сразу несколько перспективных проектов, так что Electronic Arts смело можно поздравлять с удачным приобретением. А сотрудники Digital Illusions теперь смогут познать все счастье, которое приносит работа семь дней в неделю и без сверхурочных (подробности смотрим на все тех же соседних участках).

Нашлись в недрах Electronic Arts и более изощренные способы шинковать украшенную портретами Франклина и Вашингтона капусту. Например, очень неплохие дивиденды планируется получать от издательства музыки. Речь, конечно, идет не о всяких там Бритни с Мадонной, а о саундтреках к играм, продажи которых всегда приносили стабильный доход. Поэтому совместно с **Cherry Lane Music** решено организовать компанию **Next Level Music**, отвечающую за распространение музыки из игр, права на которые принадлежат Electronic Arts. Помимо саундтреков будут затронуты и более экзотичные области — например, мелодии к сотовым телефонам. ▶

Тысяча и одна смерть Кеннеди

ИНТЕРЕСНОСТИ

С каждым днем в мире появляется все больше ли харви освальдов. Один за другим они поднимают свои снайперские винтовки и всаживают по три патрона в проезжающего в кабриолете **Джона Кеннеди**. Ли харви освальды плодятся благодаря усилиям компании **Traffic**, которая совершенно бесплатно, то бишь всего за десять долларов, раздает на сайте www.jfkreloaded.net игру

JFK Reloaded, в которой любой желающий может отправиться на тот свет 35-го президента США. Следует отметить, что убийство воссоздано во всех деталях, ведь разработчики ухитрились получить доступ к материалам следствия.



Кирк Эвинг, директор Traffic, даже назвал детище своей компании "документальной игрой" и заявил, что она наверняка пробудит у молодежи желание узнать больше о легендарном убийстве.

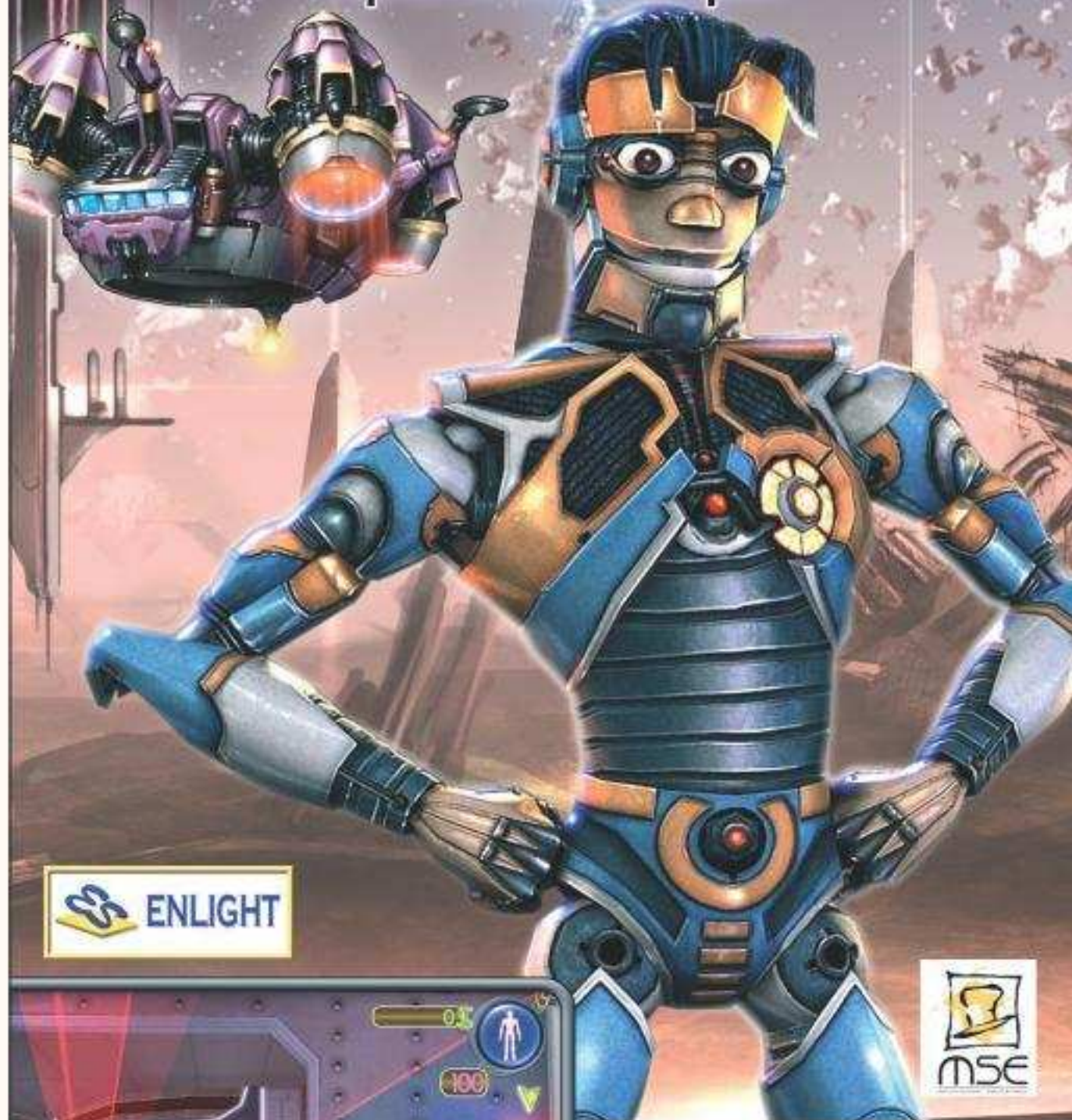
Впрочем, родственники Джона Кеннеди считают иначе и уже объявили, что очень сильно обижены на Traffic и их игру. Дойдет ли дело до суда, пока неизвестно. ▶

American McGee's

Акелла

SCRAPLAND

Хроники Химеры



ENLIGHT

MSE

Главный герой игры — робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera — главный

город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный водоворот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.



- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "EnlightSoftware"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru

Тех.поддержка: (095) 363-4612

E-mail: support@akella.com

Оптовая продажа: (095) 363-46-14

Представитель на Украине - "Мультитрейд"

www.multitrade.com.ua



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"



Акелла



Она утонула

АНОНСЫ

Горячо любимый всеми нами человек и звездолет Дерек Сمارт не смог сдержаться и в очередной раз почтил своим вниманием новостные страницы "Игромании". На этот раз с околоземной орбиты, на которой, похоже, уже несколько лет витает подконтрольная Дереку студия 3000AD, пришла следующая весть: так и не сошедший со ступеней игропроект **Universal Combat: Hold the Line** был втихую затоплен в космическом пространстве. Отгремели короткие поминки, после которых непохмелившиеся сотрудники фирмы снарядили и отправили в плавание по просторам интернета

пресс-релиз, повествующий о новом проекте неугомонного космофила — **Universal Combat: A World Apart**. Игра эта, несложно догадаться, будет опять про летающие в межзвездном пространстве железки, управлять которыми игрок сможет только после недельного изучения инструкции. Для тех, кто пройдет столь сложную летную школу, обещаются две непохожие друг на друга компании, 16 одиночных миссий, многопользовательский режим с поддержкой совместного прохождения и куча мелких нововведений вроде улучшенного искусственного интеллекта. Навычено все это добро будет на горб

нового графического движка, поддерживающего все изыски DirectX 9.

Выход **Universal Combat: A World Apart** запланирован на 2005 год. Если, конечно, к тому времени Дерек Смарту не взбредет в голову потопить еще одну свою игру. ▶



Из чего же сделано "Воскрешение зла"?

АНОНСЫ

В младших классах родной советской школы детишек нередко заставляли играть в следующую незамысловатую игру: учителем называлось число, а загнанные за парты цветы жизни выдумывали, из каких более малых цифр оно может складываться. Например, 13 может состоять из 6, 4 и 3. Давайте и мы сыграем в эту игру, хорошо? Исходное "число" дано — **Doom 3: Ressurrection of Evil**. Каков ответ? Не знаете? Тогда прислушайтесь — вон, с соседней парты вам шепотом подсказывает ответ представитель журнала **Computer Gaming World**. Итак, разрабатываемый компанией **Nerve Software** аддон состоит из

следующих цифр: 11, 8, 4, 2 и 2. Теперь расшифровка. В игре будет целых 11 новых уровней. Многопользовательский режим порадует нас возросшим до восьми человек количеством игроков и четырьмя картами-переростками, на которых эти игроки смогут, не стесняясь, выяснять отношения. Игровой зоопарк пополнится четырьмя новыми монстрами-в клетках: vulgars, bruisers, the forgotten и hell hunters. Фантазия юнатов из **Nerve Software** поражает: так, например, bruisers будут уметь прикидываться... компьютерными терминалами!

Ну, и две последних цифры. Во-первых, нас ждет пара новых стволов: двустволка и гравитационная пушка. Во-вторых, нашлось место и гаджетам — защитным костюмам, позволяющим гулять в экологически нечистых местах и Артефакту (вокруг него, собственно, и закручен сюжет аддона), который умеет включать режим slo-mo. ▶



Спасайся кто может!

ИНДУСТРИЯ



Канадская посудина **Strategy First** медленно, но уверенно движется ко дну морскому. В днище появляются все новые дырки, которые менеджмент компании пытается заткнуть тушками адвокатов. Получается не очень: через отверстия на волю то и дело прошмыгивают компании-разработчики, некогда дружившие с канадцами. Первыми еще несколько месяцев назад ускользнули поляки из **Techland**, а теперь следом за ними отправилась **Black**

Hammer Game Inc., разрабатывающая проект **Supremacy: Four Paths to Power**, и **i-Deal Games**, авторству которой принадлежит **Jagged Alliance 2: Wildfire**, самый успешный в мире аддон к легендарной серии.

Впрочем, обещать обитающим под водой акулам, что на корм к

ним скоро прибудет пухленькая **Strategy First**, пока рановато. Во-первых, компания находится под защитой закона о банкротстве. Во-вторых, по полученной из нашего источника информации, **Strategy First** вознамерилась пойти путем **Interplay** и продать часть пылящейся в трюмах интеллектуальной собственности. Вырученных денег, по расчетам канадцев, должно с лихвой хватить на то, чтобы залатать прохудившееся днище. ▶

Подарки игроделам

СОБЫТИЯ



Вместе с первым ноябрьским снегом на головы разработчиков посыпались призы, всего за месяц на награды расщедрились сразу двое меценатов. Во-первых, английское издательство **Future Publishing** наконец подвело результаты конкурса **Golden Joystick Awards 2004** и раздало счастливым аж шестнадцать золотых джойстиков. Теперь среди обладателей столь ценного артефакта числятся: **Activision** (получила два джойстика за **Doom 3**, названную "Игрой года на PC" и "Выдающейся игрой года"), **Уоррен Спектор** (персона года), **Vivendi Universal Games** (**Риддик**, сыгравший главную роль в игре **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, был признан невоспетым игровым героем). Сразу три джойстика захватила себе жадная **Electronic Arts**, которая и издателем года стала, и лучшую онлайн-игру **Battlefield Vietnam** выпустила, и лучшим проектом для **Sony PlayStation 2** (**Burnout 3: Takedown**) игроков ошачливила. Не знающей приставочно-компьютерных границ

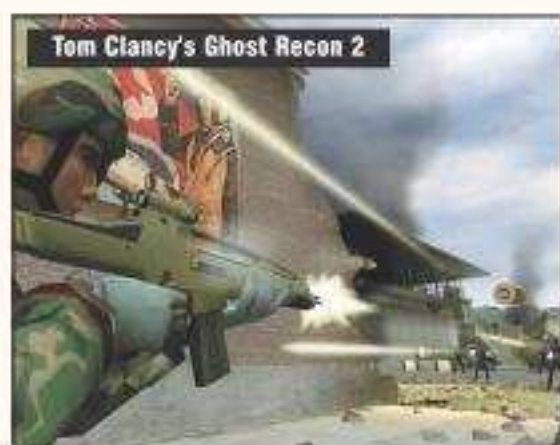
игрой года ответственные за выбор редакторы игровых изданий неожиданно назвали **Pro Evolution Soccer 4** от **Konami**.

Куда тоскливее выглядело вручение наград музыкального журнала **Billboard**. Лучшим разработчиком года признали **BioWare**, а лучшей игрой все того же года обозвали онлайн-игру **City of Heroes**. Ну, и еще компания **Sony** получила очередной "дежурный" приз за свою пбрякушку **EyeToy**. Впрочем, удивляться скромности **Billboard** не стоит: "игровые" номинации были всего лишь одними из трех десятков наград, присужденных изданием за достижения в самых разных областях.

Также стоит отметить, что уже в декабре пройдет второе мероприятие **Video Games Awards** проводимое **Spike TV**. Отличительная черта этого действа — весьма оригинальные номинации. Так, например, почти вся редакция "Игромании" болеет за кроваво-очаровательную героиню **BloodRayne 2**, номинирующуюся на приз в категории HOTTEST VIDEO VIXENS (что-то вроде "раскаленная видеомегера" — в общем, если говорить на геймерском языке, речь идет об очень крутой тетке из очень крутой игры). ▶

Ghost Recon 2: доигрались

СКАНДАЛЫ



Курьезный факт: экшен-близнецы **Tom Clancy's Ghost Recon 2** (память уже уведомила вас о том, что под этим названием скрываются сразу две самостоятельные игры, разрабатываемые под разные платформы?) будут рассказывать о разразившемся в 2007-2011 годах на территории Кореи конфликте кому угодно, но только не жителям самой Южной

Кореи. Похоже, **Том Кленси**, признанный мастер по изложению геополитического бреда на бумаге, на этот раз перегнул палку: специальная корейская комиссия **Media Rating Board** изучила игровые материалы и запретила продажи **Ghost Recon 2** на территории страны.

В ответ разработчики игры заявили, что созданный ими сценарий не имеет никакого отношения к реальной ситуации в Южной Корее, просто они пытались придумать для игры наиболее убедительный сюжет. Впрочем, понять корейцев можно: многим жителям России также было неприятно стрелять по своим виртуальным землякам в первой части игры. ▶

Конфликтный месяц

СКАНДАЛЫ



Клубы пыли, поднятые **Electronic Arts**, с которой сцепились ее собственные сотрудники, чуть было не скрыли другие скандалы ноября месяца. Так, например, в тени остался иск, поданный голливудским сценаристом **Роджером Эвери** против компании **Microsoft**. Детище Билли Г. обвиняется в банальном воровстве мыслей из чужих голов: Роджер утверждает, что еще в 2002 году он поделился с сотрудниками компании идеей игры для **Xbox**, которая обучала бы играющего йоге. Представители **Microsoft** сказали, что не заинтересованы в такой игре и тут же незаинтересованно отправились ее делать. Так на свет родился проект **Yourself! Fitness**, прибылью от которого с Роджером никто не поделился.

Весьма интересно зачинается скандал между известным своими комиксами издательством **Marvel Enterprises** и компаниями **NCSoft** и **Cryptic Studios** — разработчиками игры **City of Heroes**. По словам "марвелов", в этой MMORPG использован настолько навороченный редактор

персонажей, что с его помощью каждый желающий запросто может воссоздать супергероя из любого комикса, иницировав тем самым нарушение закона об авторских правах. Ответчики заявляют, что подобные обвинения беспочвенны. Суд думает.

Но задорнее всех (за исключением **Electronic Arts**, конечно) в месяце ноябре выступила зарегистрированная в штате Техас адвокатская контора **McKool Smith**, сотрудники которой решили приобщиться к опробованной временем технологии производства денег буквально из воздуха. Суть ее заключается в том, чтобы откопать какой-нибудь всеми забытый патент, найти десяток фирмочек, нарушающих его, и заполучить в карман монетку. Причем у **McKool Smith** оказалась не какая-нибудь мелочевка, а патент на технологию создания трехмерных изображений. Представляете, какие огромные открываются возможности для обогащения, а? Вот и прохиндей-адвокаты тоже представляют и уже подали в суд сразу на дюжину крупных издательств, среди которых фигурируют **Sega**, **UbiSoft**, **THQ**, **Take-Two Interactive** и так далее. Расчет точен: как минимум несколько компаний из списка предпочтут не шататься по судам, а вложить немного долларов в рост экономики славного штата Техас. ▶

FORD RACING 3



Razorworks

Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей: начиная от ставшего уже музейным экспонатом



Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшением подвергся движок и физика игры — модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.



- 55 великолепно проработанных моделей марки «Форд».
- 26 разнообразных трасс: от автострад до сурового бездорожья.
- Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Empire Interactive"
© 2004 "Razorworks"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



Одной строкой...

Компания **Infogrames** объявила о том, что неназванному покупателю проданы все права на игровую вселенную **Civilization**.

Valve Software в рамках утренника по борьбе с пиратством удалила 20 тысяч учетных записей в онлайн-сервисе **Steam**.

Выход экшена **SWAT 4** перенесен на апрель 2004 года.

Открылся сайт "**КРИ 2005**" — **kricconf.ru**.

Уоррен Спектор, директор компании **Ion Storm**, покинул свой пост и, согласно слухам, возглавил работающую над проектом **Area 51** студию **Midway Studios Austin**.

Студия **Data Designs** анонсировала игру **London Taxi**, посвященную работе лондонского таксиста.

Отечественная игростудия "**Бурят**" совместно с издательством "**Руссобит-М**" анонсировала проект **East Front** — экшен, в основу которого положена альтернативная история Второй мировой.

Недавнорожденная компания **KDV Games** обзавелась собственной резиденцией в интернете — **www.kdvgames.com**.

ЕА-эксплуататоры

EXPLOITATION ARTS™

Похоже, что гигант **Electronic Arts** планирует ввести в бизнес-язык новый термин — "одноразовая рабочая сила". Под оной подразумеваются сотрудники, которых рекомендуется эксплуатировать 10-12 часов в сутки и практически без выходных. Когда же срок использования подходит к концу, рабочая сила, по мнению **Electronic Arts**: а) увольняется сама, не выдержав тяжелых условий работы; б) выгоняется менеджером под каким-нибудь предлогом; в) просто откидывает ноги. Все весело и здорово, а главное — очень экономно! Впрочем, сотрудники компании явно не учли в своих расчетах пункт "г", согласно которому одноразовые работники, будучи не удовлетворены таким положением вещей, начинают выяснять отношения, причем публично.

Именно одному из таких сотрудников редакция "Игромании" присуждает очередной титул "Персонаж месяца". Мы не знаем об этом смелом герое почти ничего, кроме псевдонима **ea_spouse**, под которым в службе **LiveJournal** им был зарегистрирован дневник. На его страницах наш безымянный герой уже почти два месяца рассказывает

о том, с какой "любовью" относится руководство **Electronic Arts** к своим драгоценным сотрудникам. О том, как приятно работать по 12 часов в сутки круглую неделю, получая за это премию в размере 0 (ноль) долларов.

Сначала к записям **ea_spouse** мало кто отнесся серьезно. Но потом на страницах дневника появились и высказывания других сотрудников компании, которые робко подтверждали наличие подобных проблем. Не остались в стороне и вездесущие СМИ, проводившие несколько независимых расследований, чьи результаты также оказались не в пользу **Electronic Arts**. Наконец ото сна очнулась **Международная ассоциация разработчиков игр (International Game Developers Association, IGDA)**, опубликовавшая открытое письмо, посвященное условиям труда в игровых компаниях. Не так давно IGDA провела целое исследование на эту тему (мы уже писали о нем в одном из прошлых выпусков нашего "Меридиана"), согласно которому, ситуация, аналогичная той, что сложилась в **Electronic Arts**, существует и в ряде других компаний. Регулярные нарушения трудового законодательства приводят к тому,

что очень много талантливых работников уходит из игровой индустрии уже через несколько лет работы. Но даже после этого руководство игрогиганта отказалось признавать наличие каких-либо нарушений трудового законодательства и продолжило исследовать недра песчаного грунта своей страусиной головой.

Такой вот тоскливый у нас нынче оказался "Персонаж месяца". Впрочем, следует отметить, что для **Electronic Arts** все может сложиться еще более тоскливо. Во-первых, в США существует достаточно жесткое трудовое законодательство, по которому вполне реально покарать работодателя, если он ведет себя со своими сотрудниками нечестно. И уже сейчас имеется информация о том, что группа сотрудников **Electronic Arts** (среди них, кстати, есть и разработчики **The Sims 2**) планирует навестить барышню Фемиду. Во-вторых, не стоит сбрасывать со счетов и западное общество, которое ведет себя в таких ситуациях пусть и несколько забавно, но очень правильно. Так, в Сети уже появились первые призывы к бойкоту продукции **Electronic Arts**. И, судя по всему, откликнулись на них многие. ▀

СРОЧНО В НОМЕР

К службе готов!

Возрадуйтесь, юные призывники! **Министерство обороны Российской Федерации** наконец-то услышало наши мольбы и решилось вложиться в создание компьютерных игр.



Речь, правда, пока идет не о мудреных симуляторах, обучающих защитников отечества особым эффективным способам уничтожения террористов и прочих китайцев с американцами. Вместо этого Минобороны планирует заняться играми, рассчитанными на воспитание патриотических чувств у школьников, дабы те по достижении призывного возраста радостно собирали вещички и вприпрыжку мчались в ближайший военкомат.

Подробности пока держатся в строжайшем секрете. Мы не

знаем, какая компания будет выполнять заказ расщедившегося министерства; неизвестно и запланированное количество игр, а также их жанры. Впрочем, уже сейчас можно с уверенностью говорить, что одними цифровыми побрякушками дело не обойдется: разработка игр станет частью "Государственной программы по воспитанию патриотизма среди подрастающего поколения", которая также включает в себя съемку патриотических фильмов, проведение военных игр и даже возрождение такого славного мероприятия, как ГТО. Программа рассчитана на 2006-2010 гг. и предположительно обойдется налогоплательщикам в 670 млн. рублей (порядка 23 млн. долларов). ▀

Концерт для мисс Крофт

ИНТЕРЕСНОСТИ

Запад, который, как известно, последние несколько десятилетий пребывал в загнивающем состоянии, похоже, истлел окончательно. Виной сему предположительно стала антисоциальная деятельность компаний **Mystical Stone Entertainment** и **William-Morris Talent Agency**, которые — подумайте только! — покусились на концертные залы с обитающей там богемой. В самое ближайшее время представители этих компаний планируют облететь пристанища чопорных почтителей классики с серией концертов, на которых симфонический оркестр при поддержке хора будет исполнять музыку из... компьютерных игр! Антураж планируется соответствующий: тут вам и массаж глазных яблок с помощью лазеров и пиротехники, и экраны с ро-

ликами из игр, и даже актеры, разыгрывающие на сцене игровые сюжеты.

Название мероприятия — **Video Games Live**. Дата начала первых концертов, география их проведения и названия игр, музыка из которых прозвучит на сцене, пока неизвестны. Сайт мероприятия радует нас только скромным описанием и одиноким скетчем, на котором изображен "концерт про Лару Крофт". Публика на вымышленном концерте, кстати, аплодирует. ▀



Что купить на Новый Год?

ИНТЕРЕСНОСТИ


Носом учуяв выезжающих с Северного полюса Санта-Клауса и Деда Мороза, Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association, ESA) обнародовала весьма оригинальную статистику, согласно которой почти половина американских родителей планируют подарить своим детям на праздник какую-нибудь компьютерную игру.

Впрочем, не успели детишки порадоваться свалившемуся на них счастью, как нашлись граждане, умудрившиеся испортить им все веселье. Во-первых, было обнародовано обращение инициативной группы, состоящей из пяти крупных общественных ор-

ганизаций, в котором родителей призвали как можно аккуратнее подходить к выбору игр для детей. Не обошлось и без списка нерекомендуемых игр, в который попали **Doom 3**, **Grand Theft Auto: San Andreas**, **Half-Life 2**, **Manhunt**, **Postal 2** и так далее. Примерно те же самые названия фигурируют и в списке, опубликованном **Национальным институтом по проблемам семьи и средств массовой информации** (National Institute on Media and the Family, NIMF). Рекомендации аналогичные: большинство существующих игр слишком жестоки и коварны, так что лучше их не приобретать. Впрочем, в отличие от своих коллег, представители NIMF опубликовали и "белый" список, куда вошли такие замечательные и известные проекты, как **Pikmin 2**, **Sly 2: Band of Thieves** ("банда воров" — вдумайтесь в логику товарищей!), **Jak 3** и **Karaoke Revolution Volume 3**. К сожалению, на PC практически ничего из этого не выходило. ▶

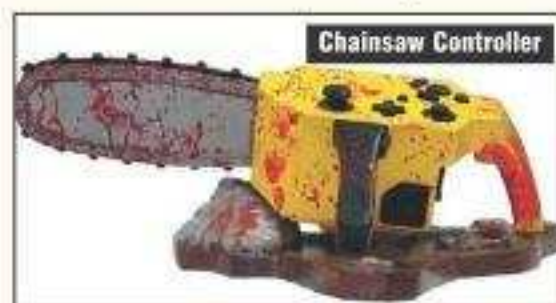
Апперкот вашему телевизору

ИНТЕРЕСНОСТИ


В стане игровых контроллеров новое пополнение. Разродилась им компания **Sony**, которая анонсировала доработанную версию своего компанейского гаджета **EyeToy**, названную **EyeToy: Kinetic**. В комплект последней войдут: камера с широкоугольным объективом, способным на небольшом расстоянии воспринимать изображение игрока в полный рост, и комплект специальных игр, позволяющих заняться аэробикой, единоборствами и т. п. Так что теперь тысячи игроков в мире станут еще выше прыгать, еще активнее размахивать руками и еще чаще незаслуженно попадать на прием к психиатру. Если же серьезно, то можно только порадоваться за обладателей Sony Playstation 2 и побурчать на делашей PC-рынка, которые до сих пор не смогли со-

здать даже копию "обычной" EyeToy. Хотя обещаний нам было скормлено уже тарелки три...

Ну, и раз уж речь зашла о контроллерах, то стоит мельком упомянуть еще одного гостя из приставочных краев — чудо-джойстик **Chainsaw Controller**, разработанный компанией **NubyTech** для приставки **Nintendo GameCube**. Это замечательное устройство создано для игры в **Resident Evil 4** и представляет собой... копию бензопилы с размещенными на ней органами управления. Имеется даже имитатор звука настоящей подруги лесоруба, так что первые попытки поиграть с помощью нового приобретения наверняка будут сопровождаться истошными воплями домашних. Очень жаль, что на сайте NubyTech нет ни слова о намерении выпустить аналогичное устройство для PC. Думается, многие думеры с радостью дополнили бы им свой арсенал. ▶


THE ADVENTURE COMPANY

После загадочных событий первой части игры картограф Бенджамин Паркер приезжает в туманный городок под названием Trewarthan для того,



чтобы составить карту местности. Но зачем жителям понадобилось рисовать новый географический план, если в этом захолустном местечке уже давно ничего не менялось? Однако вскоре выяснится, что куда-то таинственным образом исчез маяк Fetch Rock, а еще через некоторое время весь остров погружается в кромешную тьму...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

-  Непередаваемая мистическая атмосфера, нагоняющая на игрока страх и ужас.
-  Множество действительно умных головоломок.
-  Великолепно выполнена графическая составляющая игры.
-  Потрясающее звуковое оформление.

www.akella.com

М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua


Акелла



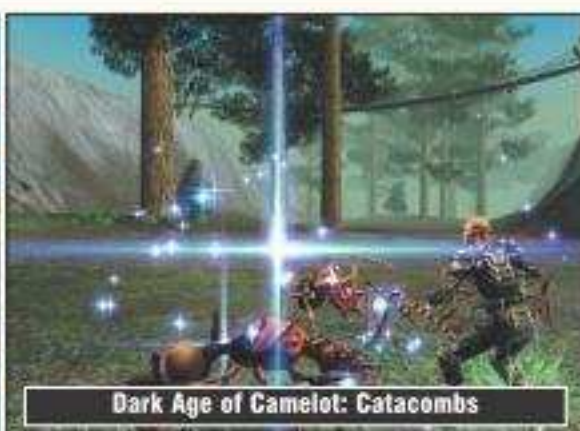
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Январь			
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Project: Snowblind	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
Playboy: The Mansion	ARUSH Entertainment / Groove Games	Cyberlore Studios	70%
Close Combat: First to Fight	Destineer	Destineer	80%
Billy Blade and the Temple of Time	---	Iridon Interactive	70%
Championship Manager Online	Eidos Interactive	70% Jadestone / Beautiful Game Studios	60%
The Punisher	THQ	Volition	70%
Февраль			
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	Gearbox Software	90%
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games	70%
Empire Earth 2	Vivendi Universal	Mad Doc Software	80%
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	EA Tiburon	70%
Silent Hunter 3	Ubisoft	Ubisoft Romania	80%
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Obsidian Entertainment / BioWare	ХИТ
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	90%
The Roots	Cenega Publishing	Tannhauser Gate	60%
X2: The Return	Deep Silver	Egosoft	80%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	80%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	80%
Fahrenheit	Virgin Interactive	Quantic Dream	70%
Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	90%
7 Sins	Monte Cristo	Monte Cristo	70%
Март			
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	90%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith	80%
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	90%
The Sims 2 University	Electronic Arts		
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	70%
Psychotoxic	Whiptail Interactive	NuClearVision	80%
Risk Your Life	---	PlanetWide Games	60%
World Racing 2	---	Synetic	60%
Апрель			
LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Traveller's Tales	40%
Singles: Threesomes	Deep Silver	Rotobee	60%
Stronghold 2	Global Star Software	Firefly Studios	70%
SWAT 4	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Armies of Exigo	Electronic Arts	Black Hole Entertainment/Cinergi Interactive	80%
Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic Entertainment	Mythic Entertainment	70%
Painkiller: Battle Out of Hell	DreamCatcher Interactive	People Can Fly	80%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%



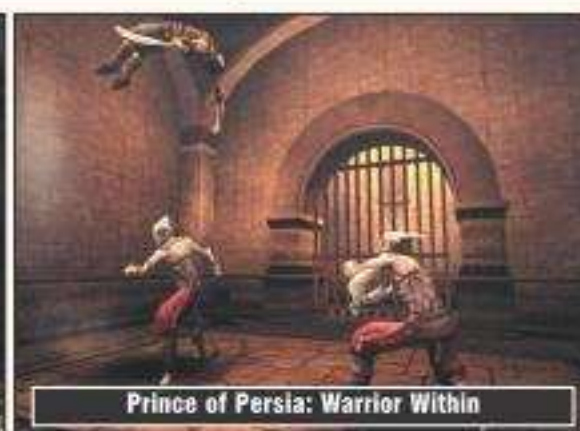
Armies of Exigo



Dark Age of Camelot: Catacombs



Painkiller: Battle Out of Hell



Prince of Persia: Warrior Within

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Бабло 2



Девятого ноября сего года стартовал сверхсекретный проект компании **Microsoft**, названный **"Бабло 2"** и рассчитанный, как всем понятно из названия, на то, чтобы вытрясти из карманов игроков их накопления. Еще за день до старта скептики радостно кричали с газетных страниц: "Бабла не будет! В **Bungie** остались одни бездарности, а у Билли Г. — вообще мелкий и мягкий". Однако выход **"Бабла 2"**, более известного в народе как **Halo 2**, расставил все по своим местам. В первый же день геймеры

ИНТЕРЕСНОСТИ

купили более двух миллионов копий игры, что эквивалентно 125 миллионам самого настоящего американского бабла. Эта цифра превзошла самые смелые ожидания аналитиков, считавших, что в первый день продаж **Halo 2** принесет до 100 млн. долларов. Всего же, если верить тем же самым аналитикам, игру может купить до 10 миллионов обладателей консоли **Microsoft Xbox**, что принесет почти полмиллиарда (!) долларов. Впрочем, есть вероятность того, что и этот прогноз будет превзойден.

Рекорд, поставленный **Halo 2**, — явление знаковое для всей компьютерно-игровой индустрии, которая изловчилась дать очередного тумака производителям фильмов. Еще бы, ведь кассовые сборы в 125 миллионов в первый день проката для большинства из них являются недостижимой мечтой. ▶

Мафия из Rockstar Games

ИНТЕРЕСНОСТИ



Как много вы, дорогие фанаты, готовы заплатить за то, что бы окунуться в замечательный мир **Grand Theft Auto: San Andreas**? Аж 49 долларов и 99 центов, что полагаются за лицензионную копию игры, говорите? Мало, граждане, мало. Жадные увальни из **Rockstar Games** явно вознамерились добраться до самого дна наших с вами кошельков. Так, они очень хотят получить 52 полновесных доллара в обмен на вышедшие 7 декабря

2004 года восемь компакт-дисков, вмещающих всю звуковую дорожку к игре. Саундтрек у новой **GTA** знатный, так что, думается, покупатели найдутся. Но и этого мало хапугам из **Rockstar**: еще 22 доллара с человека планируется поиметь в обмен на DVD-диск, обозванный **The Introduction**. Он приютил набор роликов на игровом движке, которые раскрывают события, предшествовавшие игровому сюжету: истории из жизни персонажей, описания местных преступных группировок и далее, далее. Некоторые другие разработчики включают подобные вещи в комплект собственных игр в качестве бонуса, а вот **Rockstar** не гнушается делать деньги и на этом. Что ж, посмотрим, будет ли их мероприятие прибыльным. ▶

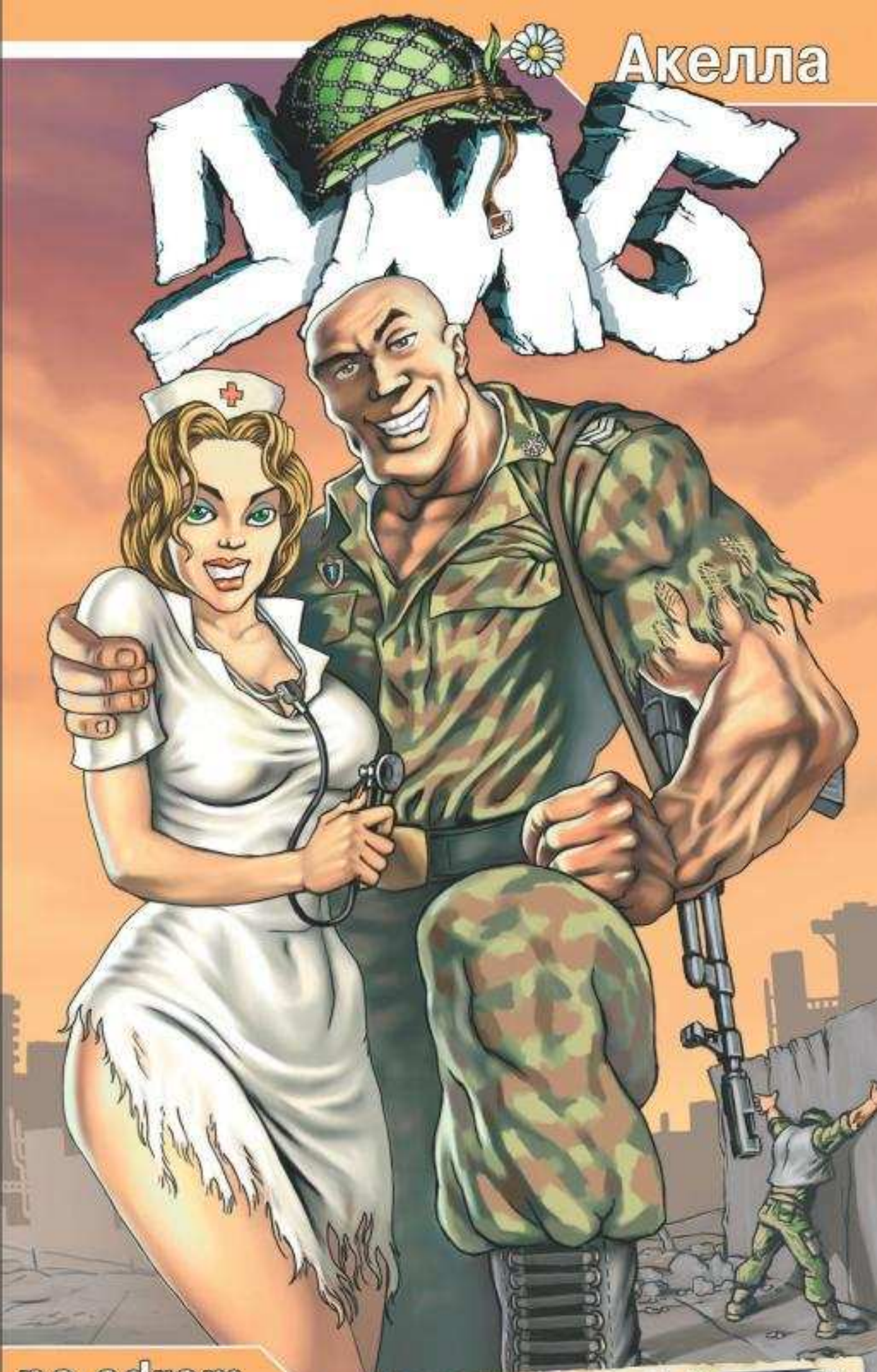
Две маленьких радости

СОБЫТИЯ

Вот вы тут сидите, журнальчик почитываете, а у отечественной компании **"Нивал"** сразу два праздника. Во-первых, одному из локомотивов отечественной игроиндустрии на днях исполнилось аж восемь лет, с чем мы его и спешим поздравить. Во-вторых, к компании наконец вернулись блуждавшие по окрестностям права на игру **"Аллоды 2: Повелитель душ"**. Это славное событие решили отметить переизданием престарелой **RTS/RPG**, и уже с ноября каждый желающий смо-

жет пополнить свою коллекцию увеленным сединой диском.

Кстати! Одновременно с появлением **"Аллодов 2"** на магазинных полках у нас появился еще один повод ожидать скорой реинкарнации серии. Как заявил Сергей Орловский, генеральный злодей компании **"Нивал"**, **"Аллоды"** — самая известная российская игровая вселенная, переиздание **"Повелителя душ"** станет нашим первым шагом к ее возрождению. Ждем третьей части? А то! ▶



pc cdrom

В один не такой уж прекрасный день простому российскому парню Лехе Чайкину пришла повестка из военкомата, и юный раздолбай отправился защищать Родину. В воинской части помимо строевой ходьбы и физических упражнений



его ждут увлекательные приключения, новая любовь в лице медсестры Кати и разоблачение коварного заговора с участием коррумпированного генерала и арабских террористов...



- ★ Игра в лучших традициях российских рисованных квестов
- ★ Неожиданные повороты сюжета
- ★ Тонкий юмор и злободневная сатира

www.akella.com



© 2004 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Салют!

Прошедший месяц ознаменовался по меньшей мере одним событием межгалактического масштаба. Речь идет, конечно же, о всенародно любимом **Half-Life 2**, который не только оправдал все наши ожидания, а умудрился их превзойти головы эдак на две. Лично меня радует даже не столько сама игра, а то, что теперь мы наконец-то можем отправить из "Игровой зоны" первый **Half-Life** на заслуженный отдых и полностью перейти на **Half-Life 2**. Уже на этом диске вас ждет отличный мод, который позволяет играть в HL2 по сети. Как вы знаете, бармаи из **Valve** не стали прикручивать мультиплеер, и дело пришлось исправлять умельцам из

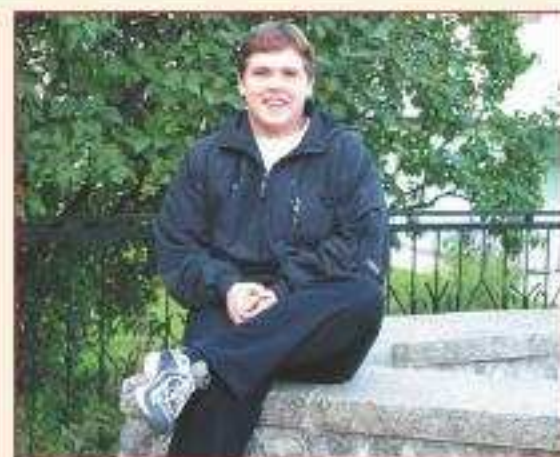
народа. Получилось вполне себе неплохо. Модификация заняла свое законное место в темах компакта, и уже ждет наших вас.

В темах DVD дожидается своего часа монструозная модификация **Battlefield 1918**, а в темах компакта ни в коем случае не пройдите мимо отменного мода для **Thief: Deadly Shadows — Texture Pack**, который мощно, как расвишрившая Годзилла, меняет графику означенной игры, превращая **Thief: Deadly Shadows** в нечто фантастическое.

Прошедший месяц, увы, был не шибко богат на демо-версии. Судя по всему, игоразработчики, отстрелявшись демками и релизами мегахитов, удалились в свои таинственные пещеры колдовать над новыми проектами, и свежие демки будут еще не скоро. Впро-

чем, не все так плохо. В этот раз, например, мы приготовили демо-версию потрясающего экшена **BloodRayne 2**. Все, как мы и ожидали, — нас ждет роскошная графика, brutальные сражения, литры крови и расчлененные тушки врагов. Миссис Рейн, как всегда, в своем репертуаре.

Напоследок нельзя не сказать о том, что аккурат под Новый год мы таки взорвали давно обещанную бомбу. Подробности читайте в красноречивой рубрике "Видеомания" чуть ниже по течению "CD-мании". От себя скажу только, что этот мегарепортаж о горячо ожидаемом "Сталкере" стал, пожалуй, самым масштабным проектом "Видеомании" за все время существования рубрики. Мы тут уже подумываем над тем, чтобы нашего зверь-редактора Антона



Логвинова номинировать на "Оскар" или, на худой конец, торжественно вручить ему "Золотую пальмовую ветвь" Каннского кинофестиваля. В общем, запасайтесь попкорном, ведром кока-колы и наслаждайтесь просмотром. За сим, пожалуй, и все на сегодня.

До встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на январских компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик **cdmania@igromania.ru**.

Для читательских работ у нас работает ящик **gamezone@igromania.ru**.

GLOBALMANIA

Автор:

Михаил Извеков

Где брать:

рубрика "По журналу"

Как обычно, мы публикуем на CD/DVD очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским компактам —

GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики "КОдекс". На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мобильная территория", "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы: "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера" и "КОдекс".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков плюс "Интересности" и "Темы DVD".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работах над CD и DVD, о музыке и

о ролике на CD и DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала "Эра DVD", опубликованные в рубрике "Почта" в январском и февральском номерах за 2004 год.

CD И DVD

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы: Семен Чечулин, Антон Логвинов

Программирование CD и DVD: Ирина Сидорова и Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD: Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Антон Таран, Семен Чечулин

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



ИГРОВАЯ ЗОНА

DOOM 3

Что: Десять модификаций
Где брать: Игровая зона I

Лучшая в нынешней подборке — **Delta**, которая улучшает качество текстур монстров, причем без потери производительности — противники выглядят значительно более впечатляюще, чем раньше. Кроме того, модификация улучшает искусственный интеллект супостатов, а также вносит множество изменений в игровые переменные.

Кроме того, обратите внимание на моды: **Allied Marines**, благодаря которому вы сможете взять себе в помощь шесть различных видов космических десантников, **Doom Minimizer**, который позволяет сворачивать игру в системный трей, **Doom 32 player**, позволяющий повысить ограничение на макси-

мальное количество игроков в многопользовательском режиме до 32, **Doom 3 Any OS** позволяет запускать игру под любой операционной системой из семейства Windows, **Doom XL** убирает надоедливый дым, который появляется при стрельбе из автомата, а также добавляет игровым "стволом" несколько новых режимов стрельбы, **Grav Mod** добавляет в игру гравитационную пушку, наподобие той, что мы видели в **Half-Life 2**, **HL 2 World Map** дает вам возможность погулять по карте, созданной по мотивам нового блокбастера от Valve, **Pinky Invis** делает розового демона невидимым — совсем как во времена первых частей DOOM, а **Pistol Burst** заставляет пистолет стрелять короткими очередями по три патрона.



▼ Модификация Delta

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 2 модификации, 2 DMW-карты
Где брать: Игровая зона II

Самая интересная модификация нынешней подборки — **Close to Truth**. Очередная инкарнация бессмертной "Матрицы" во всей красе. Главному герою, которого

теперь следует называть не Максом, а, как вы понимаете, Нео, необходимо пройти ряд миссий и порвать на британский флаг толпу врагов, которые так и норовят оторвать несчастному Нео-Максу ухо или укунить в пятку.

Обратите также внимание на карты **Alcatraz** и **Bare Island**.



▼ Карта Close to Truth

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ



На нашем CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 600(!) игр, а также некоторое количество программ и утилит. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок "Помощь", проясняющий трудные моменты, которые могут возникнуть при совершении заказа и при загрузке игры.

И еще, отдельно от html-версии, представлен широкий набор

полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от "Аэромобиль". Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги Java Games, Solvo и "Аэромобиль" полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией "Игромании". Игровой каталог от PlayMobile идет сам по себе, на то он и html.

Warhammer 40000: Dawn of War

Что: 4 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Карты, посвященные эпической высадке союзников на пляже Омаха, добрались и до Warhammer 40000: Dawn of War. Первая работа так и называется — **Omaha Beach** и рассчитана на 6 игроков, то бишь рекомендуется для игры 3v3. Надо сказать, что карта пре-

красно сбалансирована и отличается весьма неплохим дизайном.

Кроме того, вас ждут еще 9 новых карт: **Chaos Temple**, **Walls of Jericho**, **River Canyon**, **Craggy Forts**, **Sewer World**, **Ducks Playground**, **Stalingrad**, **Urban War**, **Kaladar**.

А также не пропустите четыре интересные модификации — **Cadian Inquisition**, **His Righteous**, **Blood Angels**, **Total War**.



▼ Rapra River Canyon



Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 10 автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Итак, друзья, в этот раз ваш гараж ожидает солидное пополнение. Главным экземпляром в нем станет автомобиль-патриарх, знаменитый **Форд Т** 1912 года выпуска. Замечательная машина отличается отличным качеством исполнения.

Не пропустите и другие автомобили: **Chevrolet Chevy Van, Fiat Mephistophel, Lincoln Town Car, Mitsubishi, Porsche GT3, Skoda Superb, Speedster, Volvo S80** и **Wolkswagen Phaeton**.



▼ Модель машины Ford T

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Что: 4 модификации, 11 сценариев, одна программа
Где брать: Игровая зона III

Отличный сценарий **Fallujah, Iraq** посвящен трагическим событиям, которые произошли 7 ноября 2004 года в иракском городе Фаллуджа. Итак, под ваше командование попадают 138 американских военных, находящихся в Ираке. Ваша цель — с их помощью очистить город от террористов. Проблема в том, что командование дорожит людьми, поэтому если у вас останется менее 90 солдат — то сценарий будет проигран.

Не пропустите и другие сценарии: **Japan's Rebel Problem, Omaha Beach 1944, Killing Fields, African Invasion, Japan's Rebel Problem MP version, Killing Fields, Roman Conquest, Turkish Rebellion, Vietnam, WWII Eastside**.

Также в этой подборке вы найдете четыре отличных модификации — **Modern Russian Army, Desert US Abrams Unique Unit, Desert Camo Assault Marines, ArchmageMX** — **Mod Compatibility** и полезную программу **Rise of Nations Script Maker**.



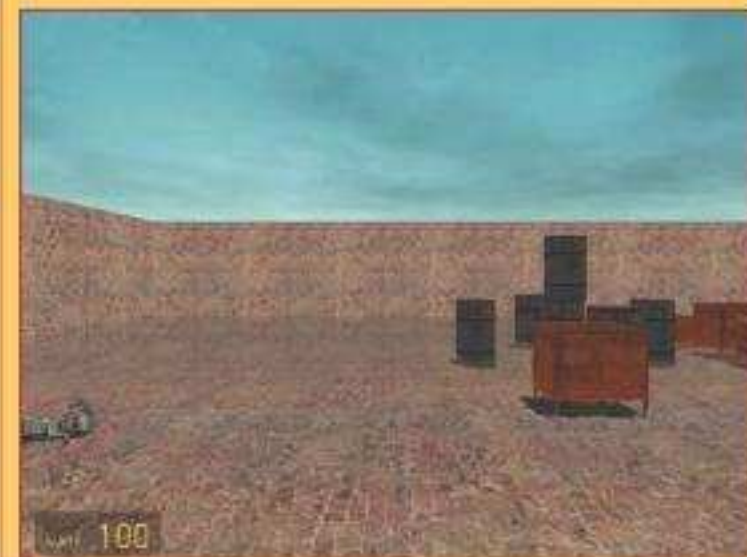
▼ Сценарий Fallujah, Iraq

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life 2: Deathmatch Multiplayer

Название: Deathmatch Multiplayer ♦ Игра: Half-Life 2 ♦ Разработчик: Multiplayer Team
Что: Возможность играть по сети ♦ Размер: 30 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

В прошедшем месяце свершилось чудо, которое все разумное человечество ждало как минимум года четыре. Означенное чудо, как вы поняли, вольготно разместилось на четырех CD и с гордостью носит название **Half-Life 2**. Но чудо оно, конечно, чудо, но, как известно, и на солнце есть пятна. В нашем случае таким пятном стало то, что в Half-Life 2 напрочь отсутствует мультиплеерный режим. Ну да, знаем, есть **Counter-Strike: Source**, только вот игровая общность желает, чтобы и сам HL2 обладал хоть каким-нибудь более-менее вменяемым режимом, благодаря которому можно было бы устроить игру в казаки-разбойники по Сети с друзьями и коллегами по работе. Но господа из Valve всех нас конкретно обломали, исключив из HL2 даже намек на хоть какой-нибудь завалящий мультиплеер. Исправлять ситуацию, как всегда, взялись народные умельцы, которые выпестовали мод, благодаря которому можно легко и просто устроить кровавые битвы как раз по Сети.



Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: Одна кампания, 9 скинов
Где брать: Игровая зона I

Сегодня мы подготовили для вас десяток различных дополнений, среди которых замечательная кампания **"Черноморская баллада"**. Сюжет повествует о нелегкой судьбе летчика, оказавшегося в самом пекле во время операции по защите Крыма в период с июня 1941 по июль 1942 года. Вам предстоит заниматься лихими штурмами вражеских позиций, проводить разведку в тылу врага, а также уничтожить прототипы новейших фашистских танков, которые могли бы решить исход войны в пользу Гитлера.

Кроме того, не пропустите отменные скины самолетов: **Camop63c, Coyotes P 11c, Flames P 11c, LA-7 of Konilenko, P47 pangie IV D-day, Pilot skin Bananas, Polina Osipenko, Steinhoff, Yugoslav Spitfire 1944**.



▼ Кампания "Черноморская баллада"

Итак, в вашем распоряжении несколько карт, один режим игры, конкретно всенародной любимой **Deathmatch**, а также возможность выбрать приглянувшийся скин персонажа. Надо сказать, что гонять в Half-Life 2 по Сетке занятие весьма увлекательное, так что долго не раздумывайте, ставьте мод и присоединяйтесь к веселью. Мы уже там.



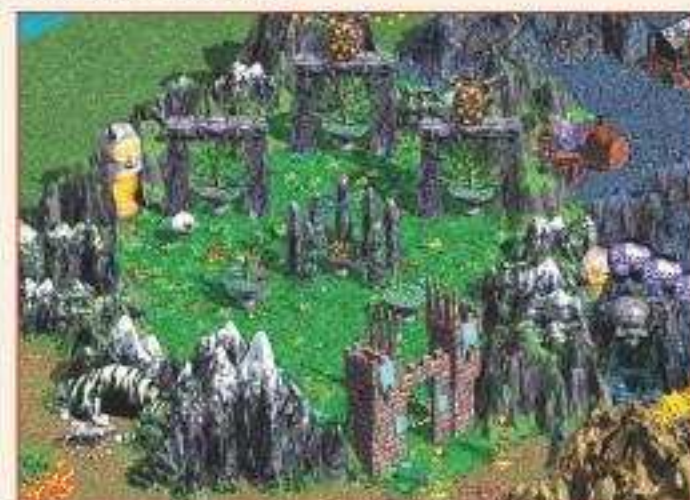
▼ Надрать уши живому противнику. Что может быть веселее?



Heroes of Might and Magic IV

Что: 13 карт, одна утилита, пасьянс
Где брать: Игровая зона II

Этот месяц выдался весьма урожайным на дополнения к четвертой части непревзойденных "Героев". Вначале у нас идут, по традиции, 13 карт, предоставленных сайтом www.heroesportal.net. Все карты очень и очень достойные (особо рекомендуем обратить внимание на работы под названием **Choice of Way** и **Consurgo**). Гвоздем программы выступает очередная версия отменной программы **H4 Utility**, которая является настоящей спасательницей для картостроителей. Ну и на закуску — пасьянс, сделанный по "геройским" мотивам.



▼ Карта Choice of Way

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: 9 модификаций

Где брать: Игровая зона III

Модификация **Sith Armada** дает вам возможность взять к себе на службу восемь Темных джедаев — по сути, у вас появляется возможность собрать свою собственную армию, небольшую, но вполне подходящую для захвата мира. Забудьте о сопливых спутниках, раз за разом убеждающих вас встать на путь добра и справедливости. Как говорится — Evil is Good!

Кроме того, в нашей подборке вас ждут следующие модификации: **All-in-one Force Powers**, которая наделяет главного героя множеством новых способностей, **Creature Grenade**, благодаря которой вы сможете использовать в бою диких животных, **Juhani**



▼ Модификация Sith Armada

reskin, которая меняет внешний вид экс-Темной джедайки, **Levathan Strike**, которая позволит сражаться на борту корабля "Левиафан" любому количеству персонажей одновременно, **Pirate Chest** заменяет сундук в вашей комнате на планете Тарис на антикварный раритет, **Prequel Sabers** меняет внешний вид световых мечей, **Revan Mask** позволяет герою одеть стильную маску Ревана, **T3 WorkBench**, благодаря которой вы можете превратить робота T3 в стол из красного дерева

Блицкриг

Что: 9 карт

Где брать: Игровая зона I

Без сомнения, лучшей картой нынешней подборки является "Крым 1942", которая потребует от вас недюжинных усилий, ибо вам предстоит защитить от огромной армии Вермахта небольшую, но стратегически важную деревушку. Миссия отличается от прочих отличным исполнением и очень качественным дизайном. Кроме того, не пропустите и другие карты: "Валдайские высо-

ты", "17 сентября 1944 Голландия", "Гулаг", "Перелом", "Под огнем противника", "Последние бои", "Сталинград 1942. Штурм", "Уличные бои".



▼ Карта "Крым 1942"

Need for Speed: Underground

Что: 9 машин

Где брать: Игровая зона II

Все привычно и традицион-

но: девять новых схем раскраски автомобилей для вашей любимой игры, каждая из которых — маленькое произведение искусства.



▼ Девять схем раскрасок автомобилей.

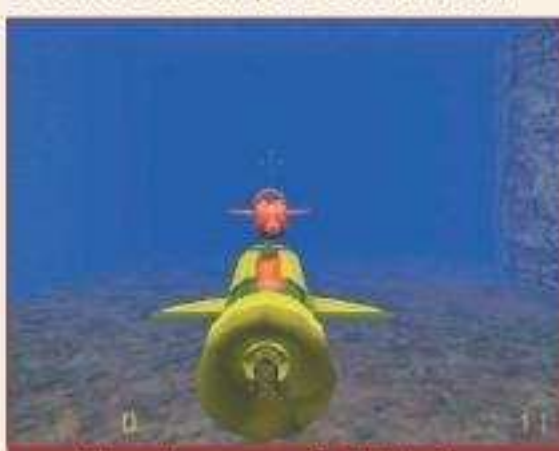
Half-Life

Что: 6 модификаций

Где брать: Игровая зона II

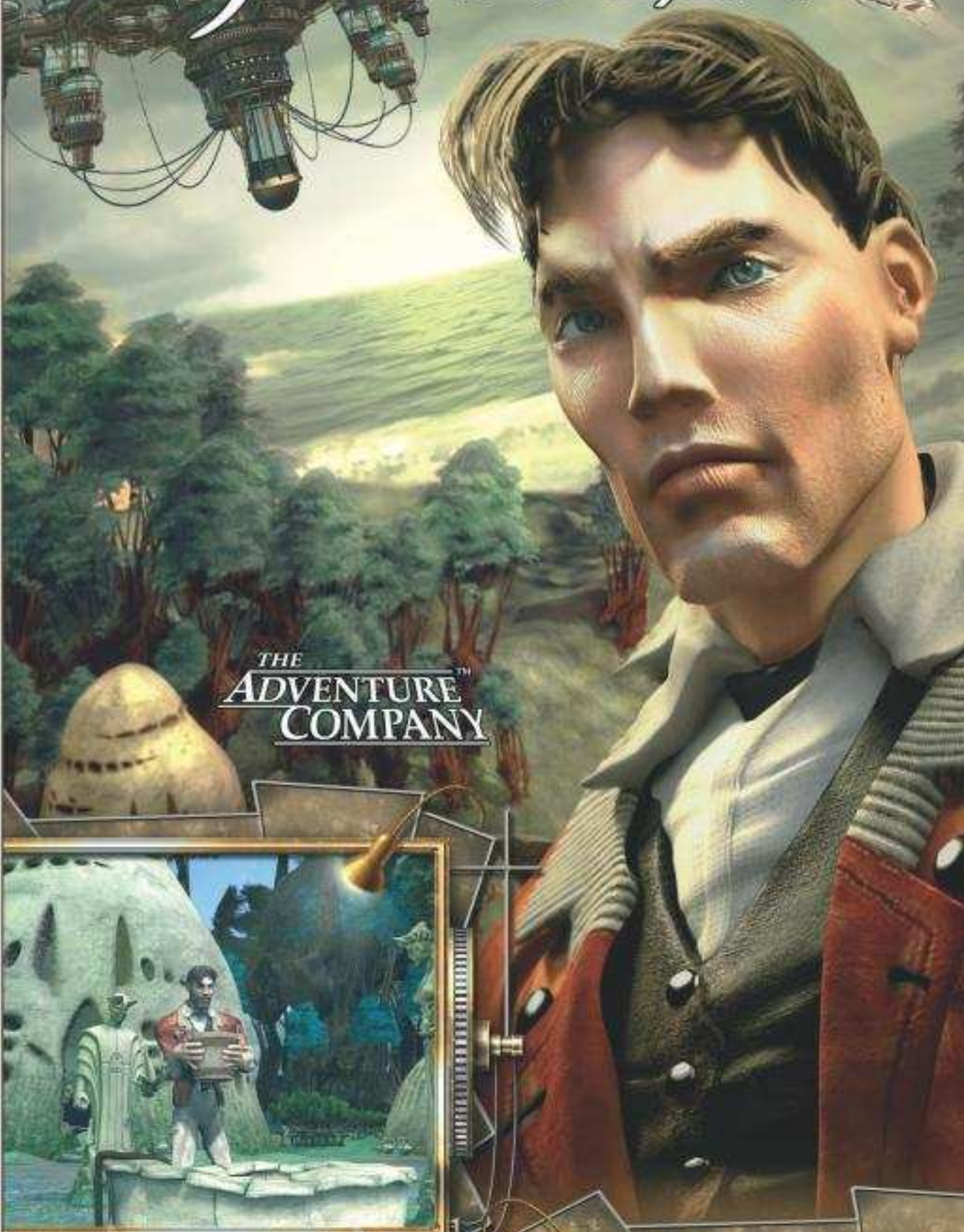
Почтенный старец **Half-Life** по-прежнему пользуется популярностью у создателей многочисленных модификаций, малой толике которых нашлось место и на нашем диске. Одна из самых интересных называется **Sub Hunt** — в ней, как и обещает название, мы примем участие в подводных батальных на субмаринах. Весьма увлекательно, знаете ли.

Кроме того, вас ждут модификации — **Alien Blast**, **Buzzy Bots**, **Cold Ice Beta1**, **No Life** и **War**.



▼ Модификация Sub Hunt

Atlantis Evolution Атлантида Эволюция



THE
ADVENTURE
COMPANY

На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией,



Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...

- Великолепная полноэкранная трехмерная графика
- Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
- Разнообразные головоломки и мини-игры
- Завораживающий саундтрек

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher"
© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





ВИДЕО-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет всем!

Открою вам секрет: новогодний номер — самый ужасный из всех. Потому что к празднику всегда хочется приготовить нечто особенное, а журнал делается, как знаете, задолго до того, как вы его получаете в свои руки. За окном больше слякоти, чем снега, атмосферы надвигающегося всеобщего праздника не видать, а стол завален последними хитами, в общем — никаких стимулов для работы (Half-Life 2 — какая там работа...). Ну, конечно, кроме желания сделать вам приятное.

Впрочем, даже в таких условиях у нас получилось спрятать в но-



вогоднем мешке 1000 и 1 сюрприз. Например, Ту Самую Бомбу, которую мы так тщательно скры-

вали последние месяцы. Я думаю, это главный новогодний подарок нашим читателям. Новый совместный проект "Видеомании" и компании GSC GameWorld, с масштабностью которого не может сравниться ничто из сделанного нами раньше. Все подробно — в специальном разделе.

Далее — учитывая, что многие получают журнал прямо "под елку", нам очень хотелось устроить что-нибудь особенное в "Развлекательном канале". Мы долго думали, что бы такое вам преподнести, и решили выложить много-много изюма из наших видеопогребов. Помимо шикарного набора редких клипов, перед вами предстанет не менее шикарная подборка вступи-

тельных роликов из игр. Разумеется, из числа тех, в которые вы наверняка не играли. Выбирали мы их не просто так, а так, чтоб каждый был произведением искусства и сносил крышу при просмотре. Ну и, конечно, не был совсем уж вам незнаком.

И последнее — с этого номера стартует давно запланированная рубрика с говорящим названием "Рекламная пауза". Каждый месяц вас будет ждать подборка лучших рекламных роликов из мира игр. В общем, приятного вам просмотра! И — с праздником!

Антон Логвинов,
редактор "Видеомании"
video@igromania.ru

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

Ровно год назад спецкоры "Игромании" побывали у авторов легендарного S.T.A.L.K.E.R. в гостях и первыми оценили вменяемую версию проекта. Позже мы ездили в Чернобыль; пробовали на зуб некоторые квесты игры. Но, если честно, все это время мы не могли понять, чем же будет S.T.A.L.K.E.R. в итоге. Наверное, каждый из нас — да и вас — рисовал себе собственную картинку "потерянного забвения". Кто-то идеальную, кто-то, наоборот, скептическую. И вот, наконец, настало время узнать, как все обстоит на самом деле. И нам, и вам. Главный блокбастер стран СНГ выходит на финишную прямую. С этого номера "Видеомания" начинает финальный отсчет до выхода S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl!

Каждый месяц со свежим номером "Игромании" вы будете получать все новые и новые видео сюжеты абсолютной степени эксклюзивности. На несколько меся-

цев наш журнал станет эпицентром информации о "Сталкере".

"Финальный отсчет" — самый масштабный проект, который мы когда-либо затевали. Наша съемочная группа пробыла неделю в стенах просторного офиса GSC. Неделя съемок, интервью, консультаций... 450 гигабайт материалов, семь часов профессионально отснятых видеозаписей, сотни фотографий и уникальные кадры из Чернобыля. Мы играли в последнюю версию "Сталкера" и знаем о нем все. И с этого месяца начнем делиться информацией с вами. Вы увидите разработчиков, узнаете, что они думают о своей игре, и, конечно, посмотрите ее в деле. Мы вместе с вами пройдем за кулисы GSC и посмотрим на жизнь компании изнутри. Начнем с малого, постепенно наберем обороты и закончим — очень громко. Сегодня — первый, вступительный материал. Для начала мы просто попросили разработчиков самих оценить свой проект на нынешней, завершающей стадии. Приятного просмотра!



РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Каждый месяц — подборка лучших рекламных роликов из мира игр.

The Sims 2



Телевизионная реклама The Sims 2 отлично отражает ее же центральный лозунг — "А как ты сыграешь в жизнь?"

Devil May Cry

Девушка пришла на свидание. Но вот беда — накануне она явно переиграла в Devil May Cry.

Пикачу Must Die

Реклама про то, как Пикачу&Со закатали в GameBoy. Очень злая. Рекомендуются к просмотру.

Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball

Ролик показывает реакцию зрителей при просмотре волейбольных матчей с участием персонажей из популярного файтинга Dead or Alive.

Десять лет Need for Speed



Мы продолжаем вспоминать все части легендарного сериала Need for Speed. Сопровождающие видеоролики прилагаются.

Splinter Cell

Сэм Фишер запутался в схемах вентиляции и угодил в женское общество.

ИСТОРИЯ SILENT HILL

Недавно вышла четвертая часть Silent Hill. Прошло пять лет с появления истории о городе, покрытом туманом. Мы окидываем взглядом весь сериал. Сегодня и только у нас — продолжение рассказа.

НОВОГОДНИЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Самое лучшее из мира игрового видеоискусства под Новый год.

Клип — VideoGames Unity: Stand and Choose



Совершенно гениальный проект MTV, сделанный к выборам в США. Огромное количество известнейших героев видеоигр призывают пойти на выборы. Совершенно шикарно придумано и реализовано. Рай-

ден из **Mortal Kombat** прогуливается по парку, герой **Psi-Ops** выходит с избирательного участка. Просто шикарное произведение видеомузыкального искусства. Гарантирую — пересмотрите не раз.

Интро — Onimusha 3: Demon Siege



Один из специально подобранных вступительных роликов, которые я обещал в слове редактора. Многие из вас играли в первую Onimusha — ее порт вышел на PC в начале этого года. Правда, именно в то время на **Playstation 2** выходила уже третья часть звездного сериала с Жаном Рено и Такеши Кинширо в главных ролях. Перед вами — потрясающий 6-минутный вступительный ролик из **Onimusha 3: Demon Siege**.

Клип — Cold "With my Mind" — Psi-Ops: Mindgate Conspiracy

Один из немногих музыкальных клипов по компьютерным играм. Очень мелодичная альтернатива, весьма неплохой видеоряд, и все это — по одной из самых оригинальных и интересных игр года, которая со дня на день переберется на PC.

Интро — Neo Contra



Все играли в Contra на NES? Даже если и не все, то этот ролик стоит посмотреть. Для справки: Contra, самая ядерная аркада, продолжает выходить на консолях. А этот ролик — полностью передает весь тот бред, что творится на экране во время игры. Главные герои из дробовика взрывают бронепоезд, бегают по стволу пушки на ходу, в одиночку кладут сотню спецназовцев.

nVidia FlowFX

Гениальный пародийный ролик, сделанный коллективом сайта nvnews при поддержке самой nVidia.

Трейлер — Silent Hill: The Russian Movie

Помните поддельный треш-трейлер фильма по Silent Hill, который мы выкладывали два номера тому назад? Так вот — от-

ечественным поклонникам игры найдется что ответить! Только на этот раз дело не обошлось трейлером — ребята снимают полноценный фильм.

Интро — Deus Ex: Conspiracy

Не секрет, что через два года после выхода шедевральный **Deus Ex** перебрался на Playstation 2. Игра получила дополнительный бюджет, и авторы смогли позволить себе полноценное анимационное интро. Оно — перед вами. Ролик просто шикарный. Диалог в нем абсолютно тот же, что и в оригинале, но видеоряд и музыка — совсем другие. Он буквально пропитан атмосферой вселенной Deus Ex. Всем поклонникам, безусловно, одной из величайших PC-игр — крайне рекомендуется.

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете — их море, но хороших — очень мало.

ВИДЕОНОВОСТИ — ЯНВАРЬ 2005 ГОДА



Январский выпуск будет несколько короче предыдущих, но к этому стоит привыкнуть — лавина хитов традиционно идет на убыль, наступает период затишья. Впрочем, этот выпуск видеонОВОСТЕЙ порадует первыми кадрами из **Star Wars: Episode 3, Earth 2160** и новых **Settlers** — вполне себе хиты.

ЧТО ЕЩЕ

Ну и напоследок — те вещи, которые, возможно, появятся, а возможно — и нет. Во-первых, слишком уж многие просят вернуть вступительный ролик на наши диски. Не прислушаться мы не можем, да и сам я не прочь их делать. Вопрос только во времени. Если получится, возвращение состоится уже в этом номере. Если нет — то нет. В другой раз, значит. Второе — мы сейчас еще думаем, стоит ли давать второй сюжет по GTA: San Andreas уже в этом номере. PC-версия явно появится еще не скоро, так что, возможно, стоит растянуть удовольствие, тем более что некоторые из вас об этом сами попросили. На этом — все, приятного просмотра и до новых встреч! Ах да, от дополнительных сюрпризов на дисках никто не застрахован — Новый год же! И еще раз с праздником!

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

КАК ИГРЫ ДЕЛЯТСЯ ПО ЖАНРАМ

РУКОВОДСТВА

КОСМИЧЕСКИЕ РЕИНДЖЕРЫ 2
ВСЕ ЖАНРЫ В ГОСТИ БУДУТ К НАМ!

KOHAN 2: KINGS OF WAR
КОГАН ВАРВАР ВОЗВРАЩАЕТСЯ

COUNTER-STRIKE: SOURCE
ПРОВЕРЕННЫМ КУРСОМ

EVE: THE SECOND GENESIS
ОХОТНИКИ ЗА АСТЕРОИДАМИ

KNIGHTS OF HONOUR
ЗА ЧЕСТЬ ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ!

ROLLERCOASTER TYCOON 3
ПОСЕТИТЕЛЬ?! ВЫТРАСЯТЕ ИЗ НЕГО ДУШУ!

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
РОЛЕВИКИ ВЫХОДЯТ В КОСМОС

TRIBES: VENGEANCE
В СЕТИ И НА СВОБОДЕ

MYST 4: REVELATION
КОНЕЦ ПУТИ

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЛАСТЬ ЗАКОНА: ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ
WARCRAFT III: РАСХИТИТЕЛИ ГРОБНИЦ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

CHAOS LEAGUE
ROME: TOTAL WAR
SACRED (КНЯЗЬ ТЬМЫ)

STARCRAFT
THE SIMS 2
WARCRAFT III
WARHAMMER 40 000

РУКОВОДСТВА НА ДИСКЕ

MEN OF VALOR **AXIS & ALLIES** **LADY JEDI**

ВОКРУГ ИГРЫ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
БЕТА-ТЕСТЕРОВ (РАССКАЗ)

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



Far Cry

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона I

Особое внимание в этой подборке обратите на карту **Pleasure Island**, которая предназначена для синглплеера. Вам предстоит высадиться на побережье, а затем уничтожить телекоммуникационный центр противника. По пути, разумеется, отправив на тот свет эшелон противников. Стоит отметить, что карта отличается весьма качественным исполнением.



▼ Карта Pleasure-Island

Кроме того, не пропустите карты **Assignment41**, **Boat**, **Devil-island**, **mpastraining**, **Camp**, **Cargo**, **MountainStrike**, **Trapped** и **TyphoonDay**.

FIFA Soccer 2005

Что: 2 лица футболистов, 5 форм команд, 9 программ, 6 патчей
Где брать: Игровая зона I

В этой подборке вас ждут незаменимые для любого поклонника виртуального футбола программы — **Face Preview 2005**, **DataBase Selector 2005**, **3G Gloves Importer**, **2G Ball Importer**, **FIFA Music Changer 2005**, **FIFA 2005 Minikit Importer**, **2GK Kit Raptor 2.0**, **Big Raptor**, **fifaFS**, пять отличных форм и два новых лица футболистов.



▼ Патч New Cameras

Плюс шесть патчей. Особое внимание обратите на патч **New Cameras**, который делает возможным изменять вид и высоту игровых камер. Всячески рекомендуем.

В тылу врага

Что: 9 модификаций

Где брать: Игровая зона I

Очередная версия модификации **Realism Mod** выжимает из игры максимум от максимума, делая ее настолько реалистичной, что это кажется уже фантастикой. Отныне "Королевский тигр" не подбивается снарядом из "сорокапятики", артиллерия получила возможность обстреливать вражеские позиции с безопасного расстояния, а параметры стрелкового оружия приближены к реальным настолько, насколько это в принципе возможно для компьютерной игры. В общем,

ни в коем случае не пропустите эту шикарную модификацию.

Кроме того, обратите внимание на моды **Chepel Reloaded**, **Flamethrower**, **Hold the Line**, **Mastogne**, **Minifields Relosaded**, **Opp Force**, **Praha** и **Weapons of Mass Destruction**.



▼ Новая версия мода Realism Mod

The Sims 2

Что: 10 моделей одежды, 10 вариантов модификации внешнего вида, 5 модов
Где брать: Игровая зона III

Вы уже наверняка успели обратить самое пристальное внимание на долгожданный блокбастер от Valve — **Half-Life 2**. Это я к тому, что модификация **Valve Sims Pack** позволит вашим симам в полной мере насладиться потрясающим HL2, а вы, в свою очередь, сможете привнести в

The Sims 2 элементы любимой игры, включая ее невероятно харизматичного главного героя. Проще говоря, теперь внешний вид ваших подопечных будет напоминать персонажей из **Half-Life 2**. Только представьте, теперь у вас будет возможность отправить Фримена ремонтировать, к примеру, душ, а загадочного G-Man'a заставить сделать сотню отжиманий! В общем, всячески рекомендуем установить этот мод.

Кроме того, предлагаем вашему вниманию десять новых видов одежды, десяток небольших модификаций, которые позволят вам изменять внешний вид симов, а также моды **A Touch of Autumn**, **Alienware Computer**, **Halloween Objects** и **Reward Objects**.



▼ Модификация Valve Sims Pack

Star Wars: Battlefront

Что: 2 карты, 4 модификации, 4 полезных утилиты
Где брать: Игровая зона III

Господа, обратите внимание на то, что это первая подборка для отменного 3D-экшена, который был выпестован мастерами из **LucasArts**. Не обещаем, что будем каждый номер радовать вас свежими подборками для **Star Wars Battlefront**, однако в этот раз у нас есть чем поживиться.

Прежде всего обратите внимание на карту **Eddie yav1**, которая переносит знаменитую битву на Татуине на зеленые поля планеты Явин. Карта сделана на удивление качественно и может похвастаться отличным дизайном и четко

выверенным балансом.

Кроме того, не пропустите карту **besDeathStar1**, а также обратите самое пристальное внимание на модификации **Clone Trooper**, **Dark Trooper**, **Jet Trooper** и **Kingguru**. И на закуску вас ждут четыре полезные программы — **bcompiler**, **bviewer**, **sbdraw32client** и **sbdraw32server**.



▼ Карта Eddie yav1

Comm and Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона I

Обратите особое внимание на великолепную карту **Lion Island ZH**. Местность, где развернутся ожесточенные сражения между тремя игроками, представляет собой песчаные дюны с небольшими горами и мостами. Для строительства базы в вашем распоряжении

бескрайние просторы, а также изобилие ресурсов. Кроме того, на карте есть несколько оборонительных строений и нефтяных вышек. Ко всему прочему, **Lion Island ZH** отличается приятным дизайном и отточенным балансом. Всячески рекомендуем.

Также обратите внимание на другие девять карт и две качественные модификации — **Arsenal Gear** и **Conflict Renewed**.



▼ Карта Lion Island ZH

ТЕМА КОМПАКТА

Unreal Tournament 2004 - Lawdogs

Название: Lawdogs ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: LawDogs Team ♦ Что: Модификация
Размер: 65 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Как вы наверняка уже давно поняли, **Unreal Tournament** — это конструктор, в котором можно собрать хоть Су-37, хоть паровоз — было бы желание. А потому вы наверняка не очень удивитесь, когда мы пообещаем вам заменить ваши стандартные sci-fi-перестрелки на салунно-револьверное развлечение под названием **Lawdogs**.

Первое, на что обращаешь внимание в **Lawdogs**, — безупречность стиля. Команды тут — не красные и синие, а “бандиты” и “люди шерифа”. На экран выведен счетчик пат-

ронов — это в голливудских вестернах из “кольта” палили, как из пулемета, а на самом деле в нем всего 6 зарядов. О музыке и говорить нечего — такого роскошного саундтрека я не слышал в играх уже давно. В итоге, даже традиционные **Deathmatch** и **Capture the Flag** приобретают новое измерение, атмосферу неподражаемой легкости и кайфа от проработанных мелочей. Что уж говорить о новом игровом режиме, названном — ну конечно же — “Охота за золотом”? В общем, **Lawdogs** — это отличная модификация. Не пропустите!



Operation Flashpoint

Что: 2 кампании, 2 одиночных миссии, 4 модели самолетов, 2 модели танков, набор солдат, а также зенитная установка
Где брать: Игровая зона II

Особое внимание в нынешней подборке обратите на кампанию **Max Powers**, которую создал народный умелец из Германии.

Главный герой кампании — полицейский, который, однажды придя с работы домой, находит любимую жену зверски убитой. Сообразив, что любимая стала жертвой местных боевиков, наш герой свирепеет и отправляется мстить. Для этой благой цели главгерой собирает группу спецназа и вместе с этими лихими парнями отправляется уничтожать боевиков, попутно спасая мир от очередного катаклизма. Всего вам предстоит пройти 24 увлекательных миссии. В целом отличная кампания, которую портит всего один минус — вся она на немецком языке.

Обратите также внимание на кампании

Operation Freedom Special Operations и **Your War**, не пропустите одиночные миссии “Мест” и “Штурм Липани”. Кроме того, вас ждут модели самолетов **F-4**, **Миг-29**, **Су-22**, **Су-39**, футуристический танк **M65 Ares**, набор солдат будущего, вооруженных бластерами, а также стационарная зенитная установка и танк южнокорейской армии.



▼ Кампания Max Powers

Battlefield Vietnam

Что: 17 карт
Где брать: Игровая зона I

Возрадуемся, дорогие любители сетевой войны в Индокитае! Вашу коллекцию карт ждет солидное пополнение. И лучшая карта в этой подборке — **The Bridge**. Это мастерски выполненный архипелаг, острова которого соединены друг с другом большими автомобильными мостами. На архипелаге расположен разнесенный в пух и прах город. Карта отлично передает атмосферу городских руин, в которых продолжаются ожесточенные бои за каждую кучу строительного мусора, когда-то бывшую зданием. Но это не все. На карте вас ждет целый парк бронетехники, которая базируется не только в лагерях двух противоборствующих сторон, но и на контрольных точках, что характерно далеко не для всякой карты. В общем, всячески рекомендуем сыграть в **The Bridge**.



▼ Карта The Bridge



ЧИТАЙТЕ В АНВАНСЕ
128 СТРАНИЦ ФАНТАСТИКИ
И ФЭНТЕЗИ

MAGIC
THE GATHERING
ЭТАЛОН
СОВРЕМЕННОГО
ФЭНТЕЗИ

БРАТЬЯ
СТРУГАЦКИЕ
КЛАССИКИ
МИРОВОЙ НФ

ГРИФОНЫ
ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЕ
ЧУДОВИЩА



GTA: Vice City

Что: 8 модификаций, 10 машин
Где брать: Игровая зона II

San Andreas Mod изменяет все элементы игрового интерфейса, делая игру внешне похожей на GTA: San Andreas. Если вы вместе со всей GTA-общественностью с замиранием сердца ждете PC-релиза San Andreas, то эта модификация сможет немного скрасить томительное ожидание.

Кроме того, в нашей подборке вас ждут следующие модификации: **Better Blood** улучшает текстуры крови, **Kawasaki Jet Ski** дает возможность поручить стильным водным скутером, **Little Martyrs Chirch** позволит исповедаться в церкви, **Minimi** — это отлично прорисованный пулемет, **T2102M** — замена сотового телефона Томми на более современный, **Speedo** — красивый аналоговый спидометр, а **Steed Mod** позволяет вам не падать с мотоцикла даже при самых жестоких авариях.

Плюс к этому, как всегда, вас ждет десяток отличных моделей машин.



▼ Модификация San Andreas

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 9 карт, одна модификация
Где брать: Игровая зона III

В подборке вас ждут не дожидаясь десяти отменных дополнений, но самым лучшим был единогласно признан мод **Hyper Weapons Mod**, благодаря которому абсолютно все оружие теперь стреляет быстрее и мощнее в несколько раз. Вы когда-нибудь видели, чтобы обыкновенная ракетница делала пять выстрелов в секунду? Нет? У вас есть редкий шанс насладиться столь впечатляющим зрелищем. А как вам понравится гранатомет, который за две секунды выпускает два десятка гранат? В общем, ставьте Hyper Weapons Mod и устройте самый настоящий ад имперским штурмовикам.

Также в этой подборке вы найдете отличные скины **Aayla Secura**, **Armoured Bodyguard**, **Bael**, **Black Belt**, **Black Ops Agent**, **Hitler**, **Paul Armor**, **rd** и **Shadimus**.



▼ Модификация Hyper Weapons Mod

ТЕМА КОМПАКТА

Thief: Deadly Shadows - Texture Pack

Название: Texture Pack ♦ Игра: Thief: Deadly Shadows ♦ Разработчик: JohnP ♦ Размер: 52 Мб
Что: Модификация ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

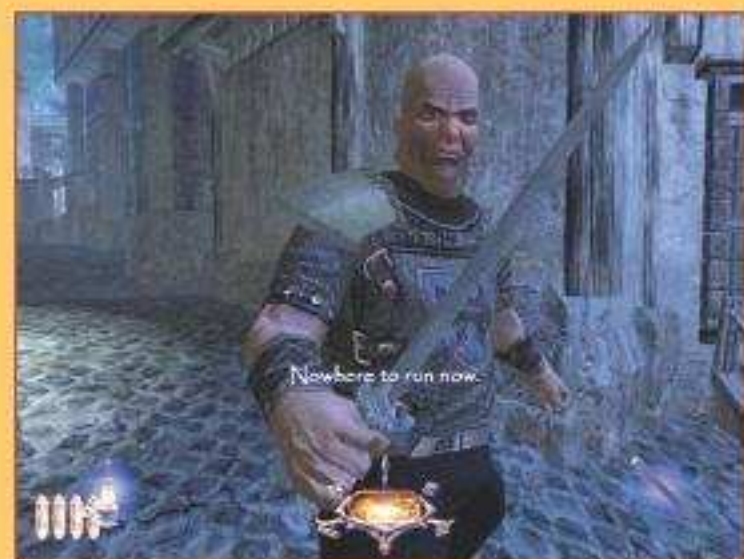
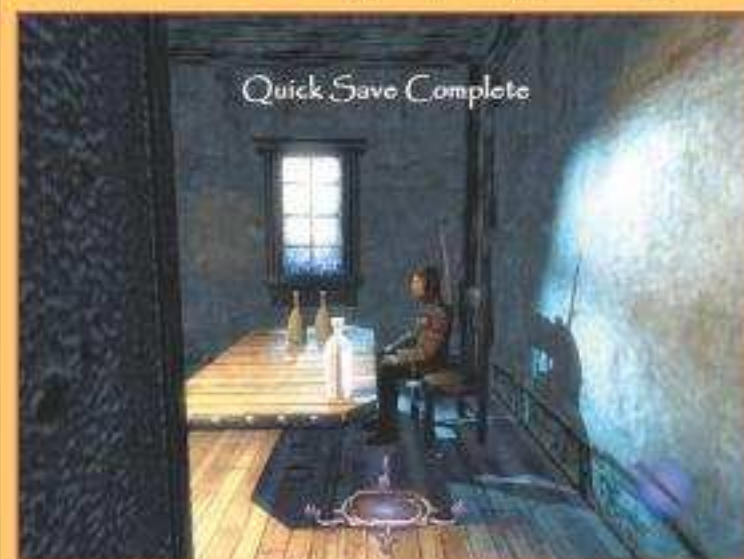
CD+DVD

Thief: Deadly Shadows, вышедший за несколько месяцев до релиза **DOOM 3**, показал нам, что такое грамотное использование теней, безмерно обогащающее геймплей. Однако в целом большинство критиков и простые геймеры признали графику игры довольно средней — главным образом это касалось моделей персонажей и самого Гаррета. Модификация **Texture Pack**, созданная самоотверженным энтузиастом, скрывающимся под ником JohnP, обеспечила игре буквально второе рождение. Если до сих пор вы не ходили по уровням Thief: Deadly Shadows, раскрыв от удивления рот, то теперь точно будете.

Модификация изменяет внешний вид практически всех персонажей в игре — охранников, самого Гаррета и представительниц прекрасной половины человечества, а также многих объектов, встречающихся на уровнях. Текстуры высокого разрешения творят поистине чудеса, создавая удиви-

тельно правдоподобный живой мир.

Очевидно, что Texture Pack обязателен к установке любому поклоннику Thief: Deadly Shadows. Повод обратиться к незаслуженно обойденному вашим вниманием хиту — для тех, кого воровская тематика ранее оставила равнодушным. Благодаря моду Texture Pack, воровская жизнь стала еще красивее, чем была до этого момента.



Unreal Tournament 2004

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Примадонной нынешней подборки для этого популярнейшего сетевого 3D-экшена стала необычная карта для режима Assault под названием **Osaka**. Она перенесет вас в некий японский город времен средневековья. Автор мастерски изобразил все приметы Японии того времени — рисовые поля, цветущую сакуру, изящные кораблики и величественную крепость местного феодала. Подобная карта смотрится чрезвычайно свежо и оригинально, так как, в основном, нам приходится бегать по всяким космическим кораблям, мрачным базам и жутким подвалам. А тут — природа.

Кроме того, обратите внимание на карты **Big Guns**, **Romra-Station**, **Face 2**, **Ganimade**, **Lost Arena**, **Outback**, **ShipJack**, **Vector** и **Vertigo**.



▼ Карта Osaka

Neverwinter Nights

Что: Два мода, три модуля
Где брать: Игровая зона II

Мод **Battlefield 1342** представляет собой переделку Понятно Какой Игры под фэнтезийное окружение. Суть остается прежней: две команды, захват контрольных точек и так далее. Как это может быть реализовано в формате ролевой игры от третьего лица? Посмотрите сами! Скажем только, что выглядит просто потрясающе. Не пропустите.

Кроме того, обратите внимание на модули: **Novice to Epic Character Maker**, с помощью которого вы можете создать с нуля полноценного персонажа и "настроить" его по собственному желанию, **Trust Lies Within**, который поведаст лихо закрученную, по-настоящему детективную историю. И на закуску вас ждут модификации **DMFI** и **Jasperre's Improved AI**.



▼ Модификация Battlefield 1342

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

Новая СФЕРА твоей новой жизни!

Сфера Материк Власти

- Новый Материк
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа - выбирайте себе профессию

 **НИКИТА**

<http://sphere.yandex.ru>

Яndex
Найдётся всё



Joint Operations: Typhoon Rising

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона II

Сегодня ваша коллекция любительских работ для **Joint Operations** пополнится десятью новыми картами. Новички, безусловно, очень хороши, но все-таки самая лучшая карта — **Indonesian Market II**. На ней вас ждут лихие сражения на узких улочках, свире-

лые перестрелки на огромных городских площадях. Автор постарался на славу и создал небывало правдоподобный город, в котором каждая деталь на своем месте. В итоге — карта получилась зверски увлекательной. Не пропустите!

Кроме того, не пропустите карты **201, Coastal Village, Cyr 1, Flag Bowl, Ending Terror, Jungle Book, Kyber Kill, Meat Grinder 2** и **Tsunami Island**.



▼ Карта Indonesian Market II

Postal 2

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Особого внимания в этой подборке заслуживает карта **West Mall**. Для ее создания автор взял за основу супермаркет "Парадайз" из оригинальной игры, тот самый, в котором раздавал автографы

Гарри Колман. На этой карте вас ждут большие открытые пространства, узкие коридоры с маленькими комнатками и еще черт знает что. В общем, скучать не придется. Кроме того, не пропустите карты **Aqua Frag, Fuck the Police, Heavy Metall, LongWalk, Recluse, Shapes, Postal Bar** и **The Den**.



▼ Карта Westmall

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Ground Control 2 — официальная бонусная карта

Знаете, лично у меня в этом месяце большой праздник, ибо наконец-то кто-то кроме непотопляемой **Blizzard** решился-таки сделать бонусную карту. Причем не для призрачного **Warcraft III**. Итак, встречайте — свежую, как осетрина на Привозе, официальную, что уже все-леяет в сердце оптимизм, карту для шикарной стратегии **Ground Control 2**. Карта — чудо дизайнерской мысли — была выкована лично ведущим разработчиком **Ground Control 2**, так что за качество работы можно не волноваться — разумеется, все сделано на самом высоком уровне. Стоит, правда, отметить, что карта довольно сложная. Противник свиреп, как медведь, разбуженный в разгар зимы, и не стесняется вести себя по-хамски, постоянно посылая на бедных нас какие-то совершенно непотребно большие армии, которые вмиг превращают нашу базу в кучу весело дымящихся обломков. В общем, как вы уже поняли, эта карта сделана для настоящих хардкорных стратегов. Не пропустите!



▼ Озверевшие войска рвутся в бой.

Бонус №2. **Xpand Rally** — Набор из трех трасс

Еще один официальный подарок, который на этот раз пришел из теплых офисов компании **Techland**. Кто не в курсе — именно эти ребята и сделали **Xpand Rally**. Подарочек, что и говорить, хорош — три трассы, на которых вы можете испытать свое мастерство вождения автомобилем. Надо сказать, что все треки сделаны просто отлично.

Бонус №3. Rome: Total War — Модель юнита

Большинство разработчиков если и выпускают бесплатные дополнения к своим стратегиям, то, как правило, делают карты. А вот разработчики орденосной **Rome: Total War** взяли да и проявили оригинальность — сделали модель юнита "спартанца". Новая моделька может похвастаться высокой детализацией, а также отменной анимацией. Не пропустите!

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного мегахита, вышедшая за день до сдачи дисков. Увы, но у медали есть и обратная сторона. Иногда бывает так, что прописанные демо-версии не попадают на диск.

BLOODRAYNE 2

Жанр: 3D-action ♦ Разработчик: Terminal Reality ♦ Издатель: Majesco ♦ Системные требования: CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ В демо-версии: Один уровень ♦ Размер: 476 Mb ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Совсем скоро — вполне возможно, что когда номер уже будет в продаже — на наши жесткие диски вернется знаменитая

вампириша Рейн, которая, как мы помним, в прошлой части коротала время за тем, что рубила направо и налево фашистов, не брезговала пить кровушку врагов, а также, ну так, между делом, спасала мир от очередного катаклизма. Во второй части суть осталась прежняя — шинкуем в гуляш противников, прыгаем, бегаем и все в таком духе. Мисс Рейн освоила прорву но-



▼ Расчлененные трупы - визитная карточка миссис Рейн.

ТЕМА DVD

Battlefield 1942: Battlefield 1918

Название: Battlefield 1918 ♦ Игра: Battlefield 1942 ♦ Разработчик: BF1918 Crew ♦ Размер: 375 Мб
Что: Полное изменение всей игры ♦ Где брать: Темы DVD

Пока все прогрессивное человечество с замиранием сердца режется в аддон для **Call of Duty** под гордым названием **United Offensive**, господа разработчики модификаций, не жалея сил, создают моды, которые превращают любимую игру в нечто совершенно неприлично приближенное к реализму. Прежде всего скажем, что модификация **Heat of Battle** рассчитана строго на командную игру, ибо один, как мы помним, в поле не воин. Тутотские режимы игры, например захват и удержание стратегически важных городских районов, просто-таки вопиют о том, что одному бойцу тут делать нечего, так как для того чтобы отбить у врага хотя бы один окопчик, необходимо наличие в этом самом окопчике как минимум трех лихих парней. И если вы боец-одиночка, то, что очевидно, сражение вам не выиграть никогда.

Кроме новых игровых режимов и серьезно изменившейся тактики, **Heat of Battle** прячет в рукаве еще парочку сюрпризов. Например, несколько новых стволов, а также серьезно измененный внешний вид ста-

рых пушек, которые, по словам авторов мода, стали близки к реальным прототипам, как никогда ранее. Мы честно верим. Плюс к этому, вас ждет пачка свежих карт, новый внешний вид главного меню и еще 1001 приятная мелочь. Подводя черту, надо сказать, что **Heat of Battle** — по-настоящему высококачественная модификация, пройти мимо которой вы просто не сможете. И не старайтесь.



▼ Надо сказать, что графика в Battlefield 1918 — выше всяких похвал.



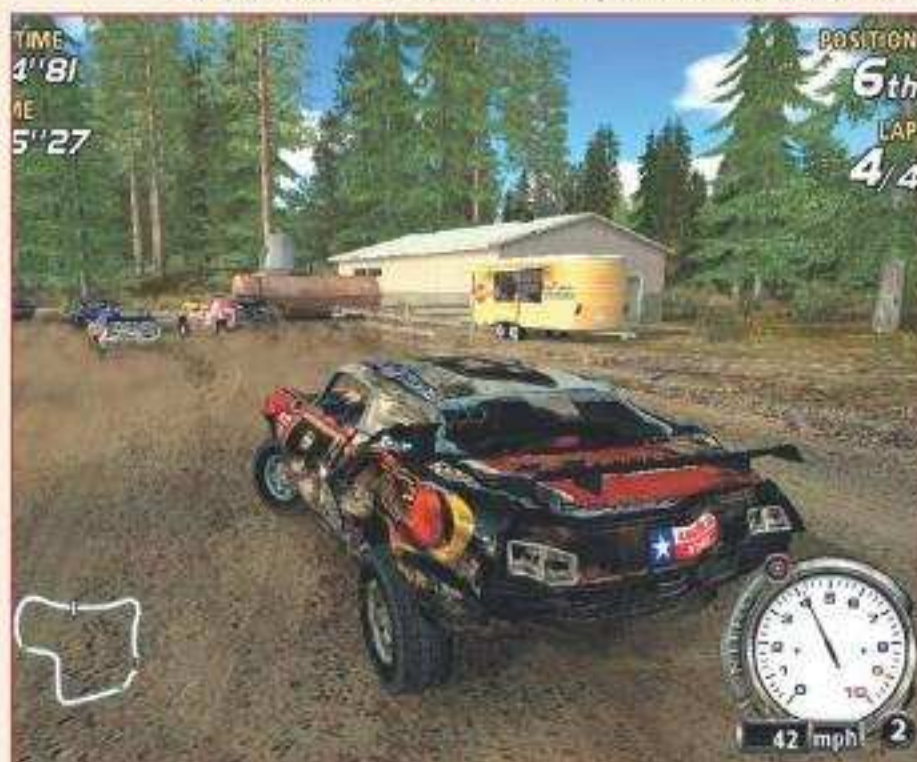
вых приемов и научилась нескольким зверским фаталити, в результате чего игра стала просто-таки нереально жестокой. Литры крови, расчлененные тушки врагов, в общем — ужас и моральный террор во всей красе. Кроме всего прочего, в **BloodRayne 2** нас ждет отменная графика и вполне себе приличная анимация персонажей. Ждем-с, как говориться, с нетерпением.

лице потрясающей гонки **FlatOut**. В этой игре нас ждет не только безумный драйв и море адреналина, но и просто-таки сногшибательная графика. Благодаря фантастическому движку и превосходной физической модели, ребятам из Bugbear Entertainment удалось создать потрясающую игру. Просто запустите демку, и вам станет очевидно, что **FlatOut** обязательно должен быть в вашей игровой коллекции.

FLATOUT

Жанр: Racing ♦ Разработчик: Bugbear Entertainment ♦ Издатель: Empire Interactive ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ В демо-версии: Две трассы ♦ Размер: 167 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Знаете, мир не сказать, чтобы уж очень справедливо устроен. Судите сами: пока на консолях тамошные геймеры с упоением играют в отменный **Burnout 3: Takedown**, мы, гордые джедаи, обладатели компьютеров, должны играть в очередной **Colin McRae Rally** и кусать локти от зависти. Но и на нашу улицу пришел праздник в



▼ Фирменная фишка FlatOut — возможность тотального разрушения окружающего пейзажа.

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА НОМЕРА:

СВЯЗЬ ПОД ЗАЩИТОЙ - КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ НАБОР SMS-СООБЩЕНИЙ

Режим АБВ
Режим Т9
Символы
Цифры
Добавить слова

РЕВОЛЮЦИЯ В МИРЕ МОБИЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛЮБЯТ ВЛАДЕЛЬЦЫ GPS



Mobi!

ЧИТАЙ В 1-ОМ НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ В МАССЫ!
- ▶ ИНЫЕ ПРИХОДЯТ В НАШУ РЕАЛЬНОСТЬ
- ▶ ИНТЕРВЬЮ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО ДОЗОРУ МОБИ
- ▶ НОВЫЕ ОБЗОРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР
- ▶ КАК СМОТРЕТЬ DVD НА КПК

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ, КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Жанр: Футбольный симулятор ♦ **Разработчик:** Konami Tokyo ♦ **Издатель:** Konami
♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один матч
♦ **Размер:** 199 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



▼ Забить гол - всегда непростая задача.

Если кто и может конкурировать на равных с непотопляемой серией FIFA, то только такая же непотопляемая серия Pro Evolution Soccer, которая, благодаря усилиям все той же Konami, уже распухла до четырех частей. Что тут сказать? Футбол — он и в Африке футбол. Человечки в разноцветных майках и неприлично больших трусах бегают по зеленому полю, гоняют белый мячик и всеми силами пытаются загнать этот самый мячик в ворота противника. В общем — весело. Для тех, кто понимает. Но так как ваш покорный слуга в этом ни фига не понимает, то скажу просто: да, это футбол. С симпатичной графикой и, вроде как, даже увлекательным геймплеем. В общем, запустите демку и посмотрите сами. Нам тут игра понравилась.

ТЕМА DVD

Call of Duty: Heat of Battle

Название: Heat of Battle ♦ **Игра:** Call of Duty ♦ **Разработчик:** HoB Team ♦ **Размер:** 90 Мб
Что: новые игровые режимы/замена текстур/новая озвучка/новое оружие ♦ **Где брать:** Темы DVD

Пока все прогрессивное человечество с замиранием сердца режется в аддон для Call of Duty под гордым названием **United Offensive**, господа разработчики модификаций, не жалея сил, создают моды, которые превращают любимую игру в нечто совершенно неприлично приближенное к реализму. Прежде всего скажем, что модификация **Heat of Battle** рассчитана строго на командную игру, ибо один, как мы помним, в поле не воин. Тутотские режимы игры, например захват и удержание стратегически важных городских районов, просто-таки вопиют о том, что одному бойцу тут делать нечего, так как для того чтобы отбить у врага хотя бы один окопчик, необходимо наличие в этом самом окопчике как мини-

мум трех лихих парней. И если вы боец-одиночка, то, что очевидно, сражение вам не выиграть никогда.

Кроме новых игровых режимов и серьезно изменившейся тактики, Heat of Battle прячет в рукаве еще парочку сюрпризов. Например, несколько новых стволов, а также серьезно измененный внешний вид старых пушек, которые, по словам авторов мода, стали близки к реальным прототипам, как никогда ранее. Мы честно верим. Плюс к этому, вас ждет пачка свежих карт, новый внешний вид главного меню и еще 1001 приятная мелочь. Подводя черту, надо сказать, что Heat of Battle — по-настоящему высококачественная модификация, пройти мимо которой вы просто не сможете. И не старайтесь.



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

Heroes of Might and Magic 3,5: In the Wake of Gods

Две небольшие карты, практически обделенные сюжетом, от читателя с ником Chaka Luter King.

Grand Theft Auto: Vice City

1. Мод, изменяющий параметры игрового оружия, а также некоторые вещи визуального плана.

2. Мод, который заменяет несурзанный телефон Томми на стильную "Нокию".

Neverwinter Nights

Занятный модуль от читателя с ником Jam Gravity — рекомендуем.

Warcraft III: The Frozen Throne

Десяток самых разнообразных карт от Дмитрия Пономаренко.

Веселости

Своеобразный "комикс" от читателя с ником Neo, большого поклонника игр серии Fallout.

Программы

1. Астрологический прогнозник.
2. Музыкальный проигрыватель с поддержкой всех основных форматов и набором горячих клавиш.
3. Средство для злобного подшучивания над ближними.
4. Довольно приличный интернет-браузер от читателя с ником Yo-yo.
5. Универсальный помощник ученика средней школы.

ПАТЧИ

Что: 10 патчей
Где брать: "Патчи"

На нашей улице снова праздник, дорогие читатели, ибо компании-разработчики игр разразились новыми патчами, исправляющими их прежние ошибки. Самый полезный патч предназначен для популярной игры **Warhammer 40000: Dawn of War**. Заплата не только исправляет многочисленные вылеты игры в Windows, но и вносит ряд изменений в баланс сил сторон. Но главное, патч добавляет пять отменных мультиплеерных карт.

Кроме того, вам ждут заплатки к играм: "Шторм: Солдаты неба", **Combat Mission: Afrika Korps**, **Deer Hunter 2005**, **Chris Sawyer's Locomotion**, **Evil Genius**, **Ground Control II: Operation Exodus**, **Richard Burns Rally**, **RollerCoaster Tycoon 3**, **Super Power 2**, **Tribes: Vengeance**, **Warhammer 40000 Dawn of War** и **Unreal Tournament 2004**.

Подробные описания всех патчей вы найдете на наших CD/DVD.



▼ После установки патча Warhammer 40000 больше не будет нагло выкидывать вас Windows.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Модификация для Savage — Samurai Wars

Предлагаем вашему драгоценному вниманию одну из лучших модификаций для **Savage**, которая была сделана лично разработчиками игры. Соб-



▼ Армия самураев на марше.

ственно говоря, само название мода — **Samurai Wars** — красноречиво свидетельствует о том, что пора вам взять в руки верную катану, нацепить махровый халат и, сотрясая квартиру боевым кличем японских камикадзе-кавабанга, отправиться громить врагов. Суть в том, что модификация превращает **Savage** в натуральную войну самураев. Готовьтесь к тому, что вам ждут милые японские домики, цветущая сакура и грозные крепости местных феодалов. Скины персонажей полностью перерисованы. Теперь вам предстоит управлять грозными самураями и свирепыми ниндзя. Оружие, разумеется, тоже чисто японское. Катаны, звездочки, всякие разные сюрикены и тому подобный хлам. Ну а благодаря тому, что мод вышел из под пера создателей оригинальной игры, качество текстур и дизайн новых карт — на высоте. В общем, всячески рекомендуем поиграть в **Samurai Wars**, ибо такие качественные моды — явление довольно редкое.

Сборник из пяти мультиплеерных карт для игры Men of Valor

Сборник из пяти мультиплеерных карт, которые вышли из-под пера самих разработчиков игры. Карты отличаются качественным дизайном и вполне себе хорошим балансом. Не пропустите!

Сборник карт для Unreal Tournament 2004 Clan UED Map Pack

Мы продолжаем выкладывать сборники карт для сетевого экшена всех времен и народов — **Unreal Tournament 2004**. В этот раз под раздачу попал сборник карт под названием **Clan UED Map Pack**, в который вошли карты, протестированные и отобранные бойцами известного клана **UED**. В сборнике вас ждут 3 карты для режима CTF, 5 — для всенародного любимого **Deathmatch**, а также новый мутатор, который добавляет в **UT2004** новый игровой режим. Всячески рекомендуем!

Сборник карт для Unreal Tournament 2004 FlagPack 2004

На нынешнем DVD вас ждет еще один отличный сборник карт под названием **FlagPack 2004**, в котором вас ждет целых 11 CTF-карт, а также пара зажигательных карт для режима **Deathmatch**. Обратите внимание на то, что карты просто-таки шикарные. Отличаются отменным дизайном и могут похвастаться превосходной музыкой. Короче, ставьте — не пожалеете.

МАНИА

Демоблок: Демо-версия BloodRayne 2.



Warhammer 40000: Dawn of War. Карта Omaha Beach.



В тылу врага: модификация Realism Mod.



Тема DVD: Battlefield 1942: Battlefield 1918.



Тема DVD: Unreal Tournament 2004: Lawdops.



Видеомагия: "S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отчет" - грандиозный видеорепортаж о "Салкере".



Тема компакт: Thief: Deadly Shadows - Texture Pack.



Тема компакт: Half-Life 2: Deathmatch Multiplayer.



Тема компакт: Call of Duty: Heat of Battle.



ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА • КИБЕРСПОРТ

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ВСТАВКА

Видеомагия

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ
ДЕСЯТЬ ЛЕТ NEED FOR SPEED
ИСТОРИЯ SILENT HILL
НОВОГОДНИЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ НАПАД

Темы компакта

THIEF: DEADLY SHADOWS TEXTURE PACK
HALF-LIFE 2: DEATHMATCH MULTILAYER
CALL OF DUTY: HEAT OF BATTLE

Темы DVD

UNREAL TOURNAMENT 2004: LAWDOGS
BATTLEFIELD 1942: BATTLEFIELD 1918
THE SIMS 2: МОДИФИКАЦИЯ VALVE SIMS RACK
DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ DELTA
MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ CLOSE TO TRUTH
EAD CRY: КАРТА PLEASURE ISLAND
UNREAL TOURNAMENT 2004: КАРТА OSAKA
STAR WARS BATTLEFRONT: КАРТА EDIE UAU
WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR: КАРТА OMAHA BEACH
В ТЫЛУ ВРАГА: МОДИФИКАЦИЯ REALISM MOD И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

www.igromania.ru

01

2005

S.T.A.L.K.E.R.: ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ
ДЕСЯТЫЕ ЛЕТ NEED FOR SPEED
ИСТОРИЯ SILENT HILL
Н О В О Г О Д Н И И
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ
ТЕМЫ ПОЛИМАХА
THIEF: DEADLY SHADOWS —
TEXTURE PACK
HALF-LIFE 2: DEATHMATCH
MULTIPLAYER
CALL OF DUTY: HEAT OF BATTLE
TLE

ТЕМЫ DVD
UNREAL TOURNAMENT 2004 —
LAWDOGS
BATTLEFIELD 1942: BATTLE-
FIELD 1918
ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:
№1. Блицкриг
№2. В тылу врага
№3. Battlefield Vietnam
№4. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
№5. DOOM 3
№6. Ил-2 Штурмовик: Асы в небе
№7. Far Cry
№8. FIFA Soccer 2005
№9. GTA: Vice City
№10. Half-Life
№11. Heroes of Might and Magic IV
№12. Joint Operations: Typhoon Rising
№13. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
№14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№15. Need for Speed: Underground
№16. Neverwinter Nights
№17. Operation Flashpoint
№18. Postal 2
№19. Rise of Nations: Thrones and Patriots
№20. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
№21. Star Wars Battlefront

№22. Star Wars: Knights of the Old Republic
№23. The Sims 2
№24. Unreal Tournament 2004
№25. Warhammer 40000: Dawn of War
Бонусы "Игровой зоны"
Бонус №1. Ground Control II: официальная бонусная карта
Бонус №2. Хранящий Ралли: официальный набор из трех трасс
Бонус №3. Rome: Total War: модель юнита "Спартан"

Работы читателей
Две карты для Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods, две модификации для Vice City, модуль для Neverwinter Nights, десяток карт для Warcraft III: The Frozen Throne, комикс по мотивам Fallout, пять отличных программ: Astro Guide, Cube, Get Blind, PiB, Shool

СООБЩЕСТВЕННЫЙ РАЗБОР ГВОЗДЬ НАЗОРА
Mozilla Firefox 1.0
СВЕЖАТИНА!
About:Buster 4.0, Aidsolid Viewer 1.10, Ant Movie Catalog 3.4.3, Driver Cleaner 3.3, Easy CD-DE Extractor 7.5, Inspire Works Storage 2.60, iTunes 4.7, FileZilla 2.2.9, Net Profiles 1.2, Registry Mechanic 3.0, SBMAV Disk Cleaner 2.2, Trojan Defense Suit 3 Professional

ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ
Add-Remove Master 4.1, Advanced Uninstaller PRO 2004 v. 6.7.4, Ashampoo Uninstaller Platinum Suit 1.0, Fresh System 2.1.4, Tenebris Uninstaller 1.2, StarForce Clean 1.0
ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5,

K-Lite Mega Codec Pack 1.16, QuickTime 6.5.2, RAD Game Tools, Microsoft .NET Framework 1.1, Winamp 5.0.6, WinRAR 3.41, VobSub 2.23

Интернет
К статье "Текстовый калейдоскоп": Warlock, ASCII Pic, FIGlet, К статье "Пингвиномания": игра YetiSports: BigWave

Игровой/Самолет
Статья "Искусство мастерства"
Игровой/Мастерская
К статье "Нереальный Сагадеддон": сценарии-примеры, текстовые-примеры, игровая модель "Мантисора", DDS-плагин для Photoshop, две части кисти для Photoshop, две части статьи "Нереальный Сагадеддон в формате PDF, все статьи цикла "Игровые редакторы": Vengeance beta Dev Kit, утилиты для Max Payne 2

Игровой/Торговая линия
Warcraft 3 MDX Editor, WinMPQ 1.54
Игровой/Вскрытие
К статье "Три модификации для DOOM 3: DXT Tools, DMC-r6, dBPrwAMP Ogg Vorbis Codec

Взломщик-отвора
Dungeons & Dragons Modules, Dungeons & Dragons FAQ, d20 system: Citizen Games Collection, официальный бланк персонажа и краткая система создания героя в настольной игре Трим. Battleaxe RPG, AD&D Forgotten Realms: Magic Items, лучшие колоды со всего мира, Rulings Summaries of Stephen D'Angelo, The Comprehensive Rulebook, Oracle Card

Reference, DCI Tournaments Rules, Unhinged: FAQ + Checklist, Unhinged: Spoiler, Unhinged: Изображения карт

1. Alpha Black Zero
2. Dark Fall: Lights Out
3. Silent Hill IV: The Room
3. Starshatter
5. Wings of War
6. Chris Sawyer's Locomotion
7. Medieval Conquest
8. NHL Eastside Hockey
9. Political Machine
10. The Sims 2
11. Transport Giant
12. Warcraft III: Орда наступает

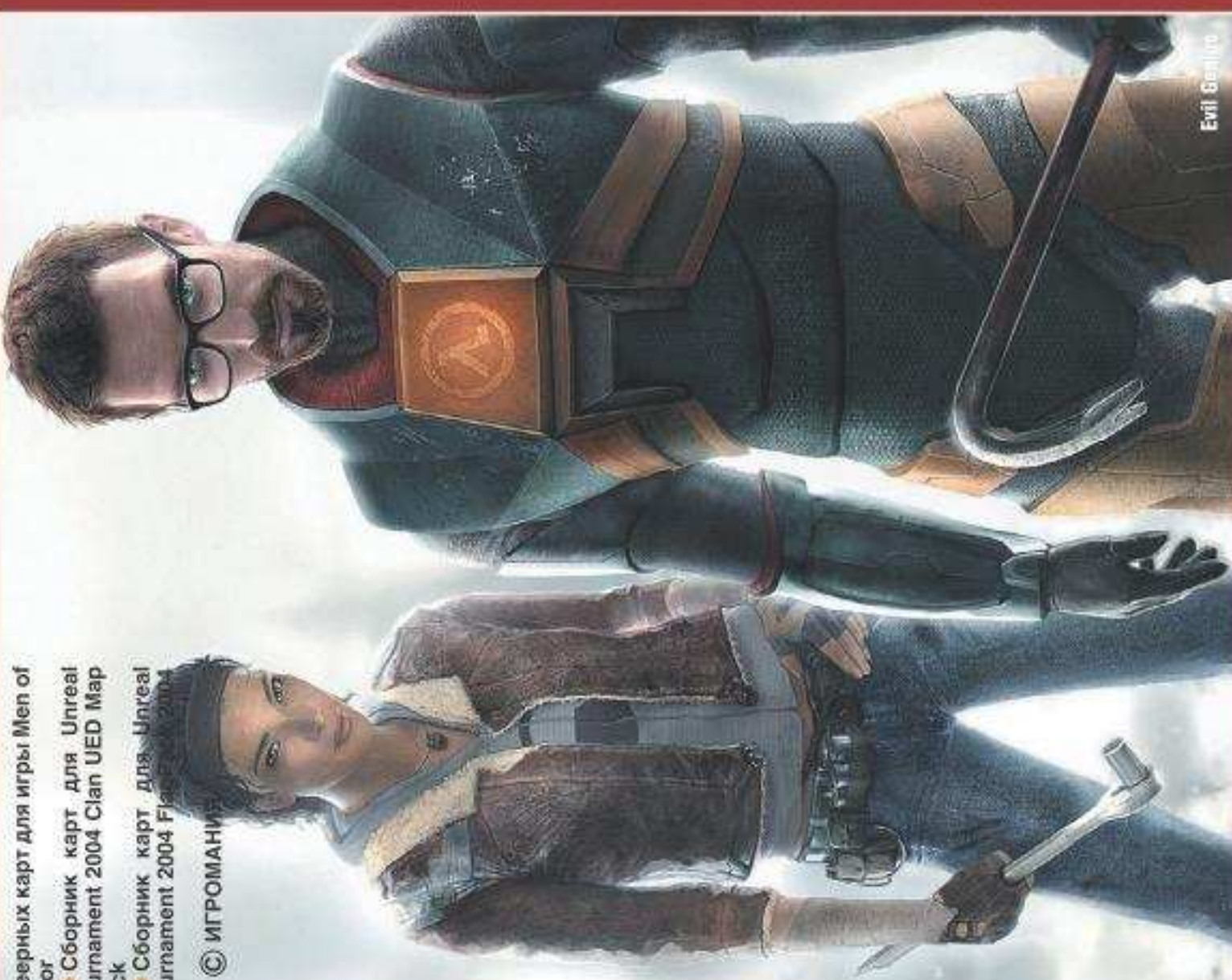
Бонусы
BloodRayne 2
Pro Evolution Soccer 4
Warhammer 40000: Dawn of War, "Штурм: Солдаты неба", Combat Mission: Afrika Korps, Deer Hunter 2005, Chris Sawyer's Locomotion, Evil Genius, Ground Control II: Operation Exodus, Richard Burns Rally, RollerCoaster Tycoon 3, Super Power 2, Tribes: Vengeance, Unreal Tournament 2004.

Программы
Asus Update, ASUS PC Probe, ATI Tray Tools, A-Tuner, CPU-Z, Intel Chipset Identification Utility 2.90, MSI LiveUpdate 3.65, Nero CD-DVD Speed 3.55, SiSoftware Sandra 2005

Драйвера
ATI Catalyst 4.11, Intel Graphics Media Accelerator, 14.9, Logitech SetPoint 2.1.4, Модификация для Savage — Samurai Wars
Сборник из пяти мульти-

плеерных карт для игры Men of Valor
Сборник карт для Unreal Tournament 2004 Clan UED Map Pack
Сборник карт для Unreal Tournament 2004 Flash Map Pack

© ИГРОМАН



ВЕСЕЛОСТИ

Что: 12 игр

Где брать: "Веселости"

Одна из самых достойных игр нынешней подборки — это боксерский менеджер **UBM**, в котором нам предстоит стать спортивным "папой" различным боксерам, заботясь об их нуждах и помогая им выигрывать различные соревнования. При должном усердии в этом деле ваши труды принесут плоды в виде больших денег.

Не пропустите и другие игры: **Astrobratics**, **AstroPop**, **Bombardix**, **Darts**, **IslandWars2**, **Hamster Balls**, **Loony Demo**, **Skeleton Park**, **Soppa Sprinta**, **Sub Commander** и **UFO Rally**.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.



▼ Shareware-игра UBM



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "Лучшие компьютерные игры". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из ноябрьского номера "Лучших компьютерных игр" (на его обложке — персонажи из игры **Dragon Empires**).

Руководства и прохождения: Alpha Black Zero, Dark Fall: Lights Out, Silent Hill IV: The Room, Starshatter, Wings of War.

Руководства: Chris Sawyer's Locomotion, Medieval Conquest, NHL Eastside Hockey, Political Machine, The Sims 2, Transport Giant.

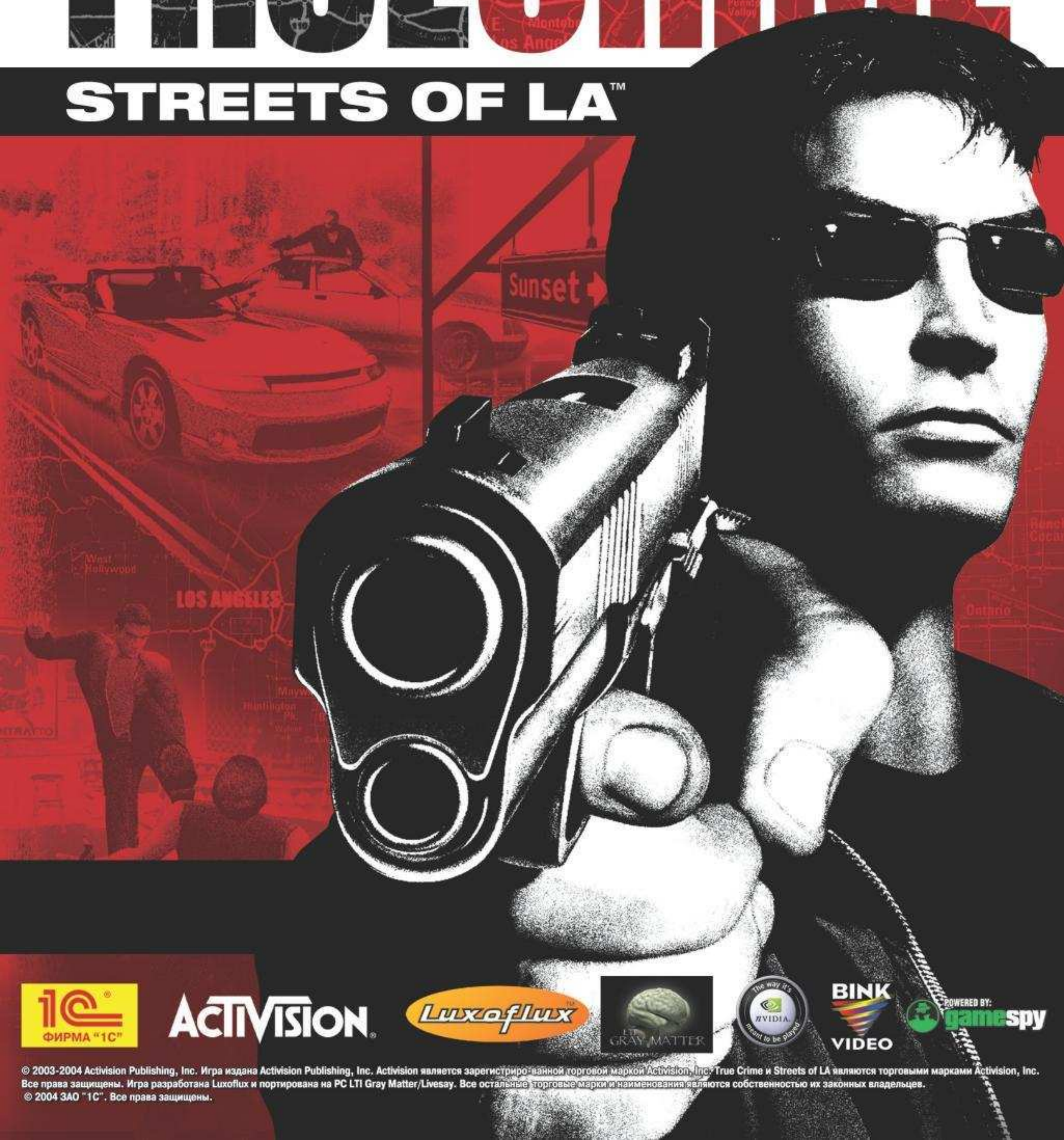
Прохождения: Warcraft III: Орда наступает.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

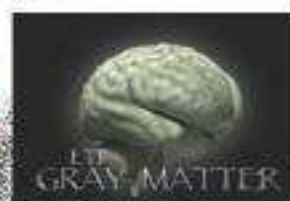


TRUE CRIME™

STREETS OF LA™



ACTIVISION



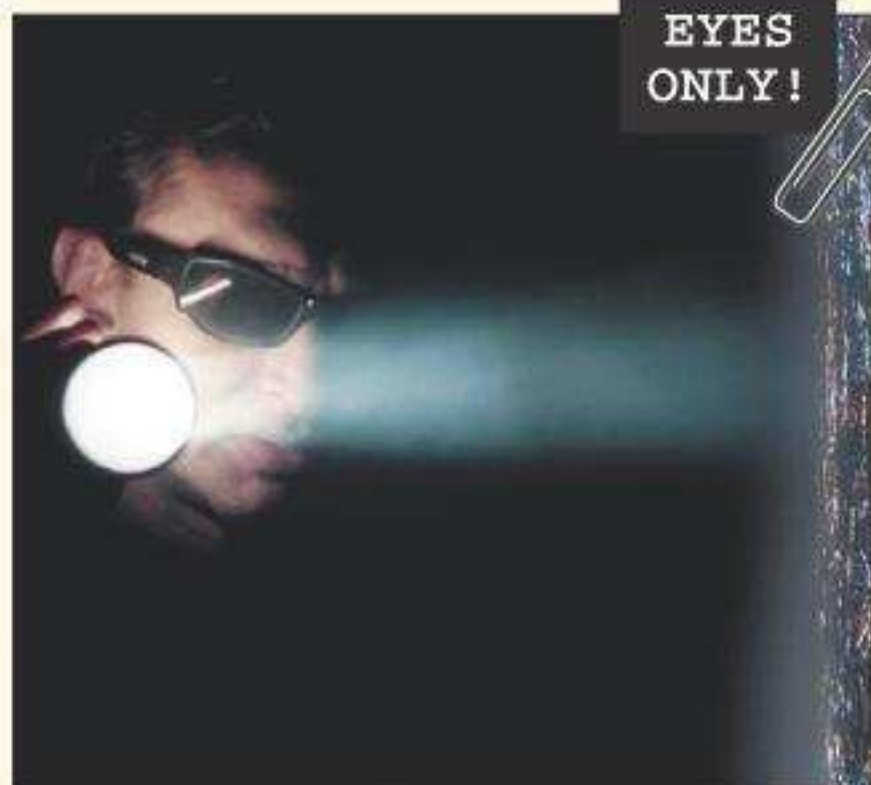


SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

"НОЧНОЙ ДОЗОР" ВЫХОДИТ ИЗ СУМРАКА

САМАЯ ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О САМОЙ ПЕРВОЙ ИГРЕ ПО "НОЧНОМУ ДОЗОРУ"



EYES ONLY!

Это, кажется, наконец-то случилось: игры по фильмам перестали рассматривать лишь как способ вытряхнуть из доверчивых покупателей дополнительный мешок вечнозеленой капусты. **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** и игры по **"Властелину колец"** (последняя из которых, **The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth**, выходит буквально на днях) — это уже не исключения, подтверждающие правило, это тенденция, наглядное подтверждение того, что некоторые разработчики и издатели в кои-то веки взяли за ум (хотя и далеко не все: живые тому примеры — недавние **The Incredibles**, **Catwoman**, **Shrek** и **Shark Tale**).

А теперь, похоже, эта тенденция затронула и одну седьмую часть суши. Выход на экраны летом этого года киноленты **"Ночной дозор"**, снятой по одноименному роману Сергея Лукьяненко (в обязательном порядке см. эксклюзивное интервью по соседству!), самого кассового отечественного фильма за последние бог знает сколько лет, вызвал нешуточный ажиотаж в рядах российских девелопе-

ров. Вслед за объявлением о разработке игры **"Ночной дозор"** от **Nival Interactive** и **"Новый Диск"**, которой и посвящена эта статья, последовали анонсы других игровых проектов, сделанных по мотивам других фильмов отечественного производства: **"Бой с тенью"** и **"Волкодав"**. А если вспомнить еще и про **"Александра"** за авторством **GSC Game World**, станет окончательно ясно, что времена тотального засилья **"бумеров"** ушли безвозвратно.

Несмотря на очевидное сходство (как жанровое, так и в технологическом плане), **"Ночной дозор"** вовсе не является **"улучшенной и дополненной версией **"Операции Silent Storm"**** в новом антураже, как можно было подумать поначалу. Это действительно новая игра.

Сюжетно она перекликается и с первой, и со второй частями кинокартины, однако в центре внимания окажутся совершенно незнакомые персонажи — основные действующие лица фильма будут неиграбельны (весьма распространенный ход, на который часто идут разработчики, дабы избежать косяков с балансов и других сопутствующих проблем). Подробности сюжетной линии ниваловцы пока не раскрывают, отделяясь самыми туманными фразами вроде **"взгляд на уже известные вам события глазами второго труппа слева"**.

В начале игры предлагается сгенерировать персонажа. Доступно всего лишь три класса, но различия между ними весьма существенны. Перевертыши (у Темных они называются оборотнями) способны на время боя принимать обличие разнообразных зверей и потому являются классическими **"танками"** (пользуясь RPG-терминологией). Чародеи делают ставку на ловкость и умение наделять обычные предметы магическими свойствами, превращая их в амулеты (к примеру, яблоко после **"завораживания"** чародеем приобретает лечебные свойства). Боевые маги слабы здоровьем, но их заклинания отличаются наибольшей мощностью (и, увы, за предельной дороговизной).

При переходе в Сумрак характеристики бойцов вырастают на порядок, а сами они становятся неуязвимы из обычного мира. Расплачиваться за убер-способности придется постоянной потерей жизней, причем их количество напрямую зависит от класса персонажа. Перевертыш, скажем, в сумраке очень силен, но проживет от силы два хода, а потом отправится в мир иной, в то время как маг (даже начинающий) выдержит 4-5 ходов (высокоуровневые маги могут сидеть в сумраке ходов 40). При переходе в Сумрак



Чародей занят зачарованием амулета.

ЛУКЬЯНЕНКОИЗАЦИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА ПРОДОЛЖАЕТСЯ



Кроме **"Ночного дозора"** Nival'a и **"Нового Диска"**, необъявленной пока игры по **"Лабиринту отражений"**, MMORPG **"Императоры иллюзий"** от уфимской **Deer Games** и возможного проекта от **"1C"**, которая тоже выражала заинтересованность в приобщении к **лукьяненкоизации** всея Руси, анонсирован еще один игровой проект.

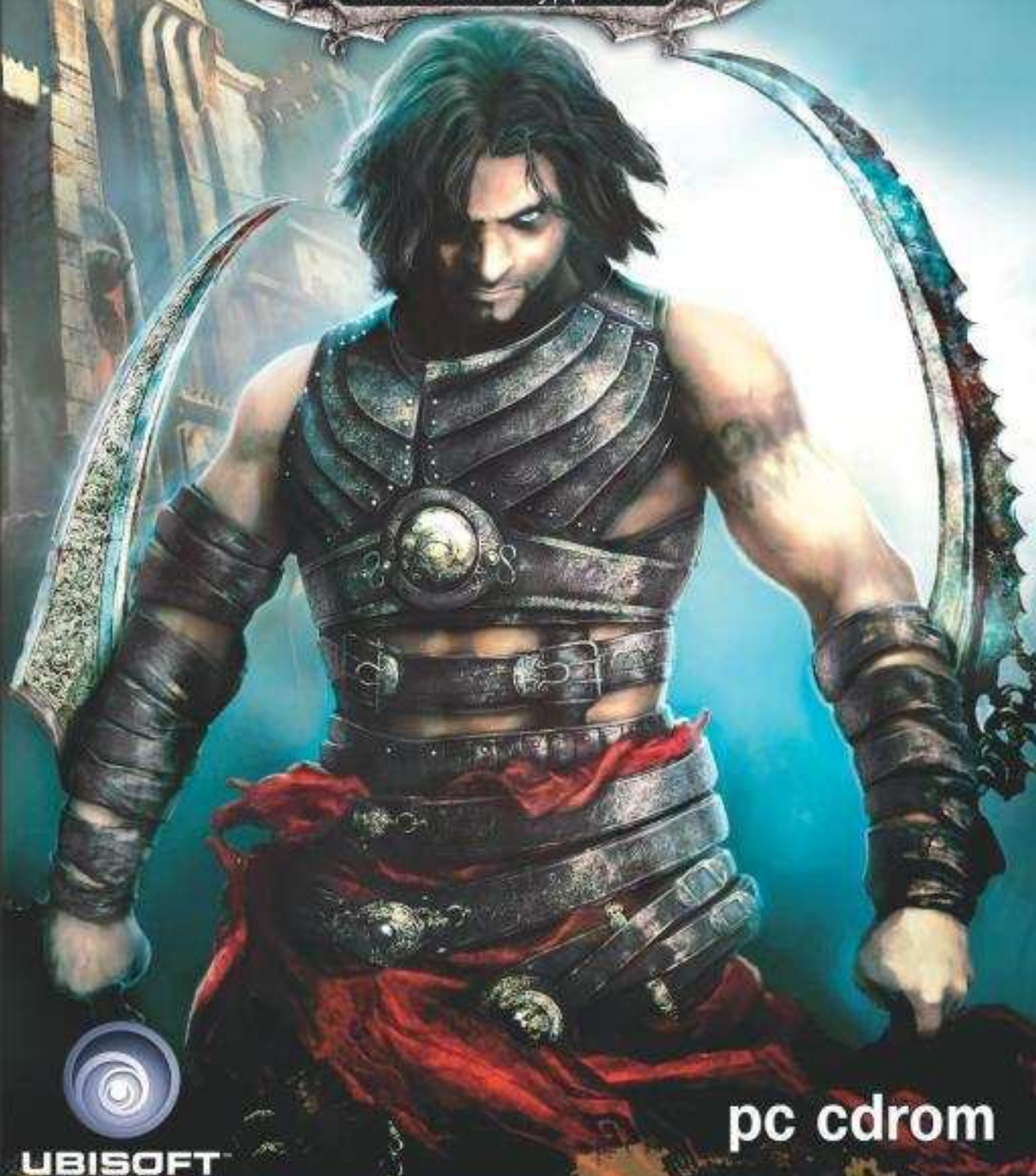
Это будет SMS-игра, разработанная японской компанией **"Сумитрейд"**. Игровой процесс в ней обставлен следующим образом: игрок входит в игру, выбирает себе персонажа и сторону (Темный или Светлый), класс, после чего получает определенные задания и вступает в схватки с противниками из другого Дозора. После это-

го игроку приходит ответ, где описаны результаты его действий. Главной фишкой игры станет упор на систему позиционирования, поддержка которой есть у всех сотовых операторов. Система определит, где находится участник игры и предложит, например, зайти в ближайшее кафе, в котором к нему присоединятся несколько Светлых (или Темных, если игрок выбрал Темную сторону). Они смогут вживую пообщаться друг с другом, выработать какую-то стратегию, получить общее на всех задание и отправиться выполнять миссию. К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, игра при поддержке **"Би Лайна"** и **"МегаФона"** уже будет запущена.



Принц Персии

СХВАТКА С СУДЬБОЙ



UBISOFT

pc cdrom

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь



одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц забыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...



- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры – движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика игры.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.

www.akella.com



© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

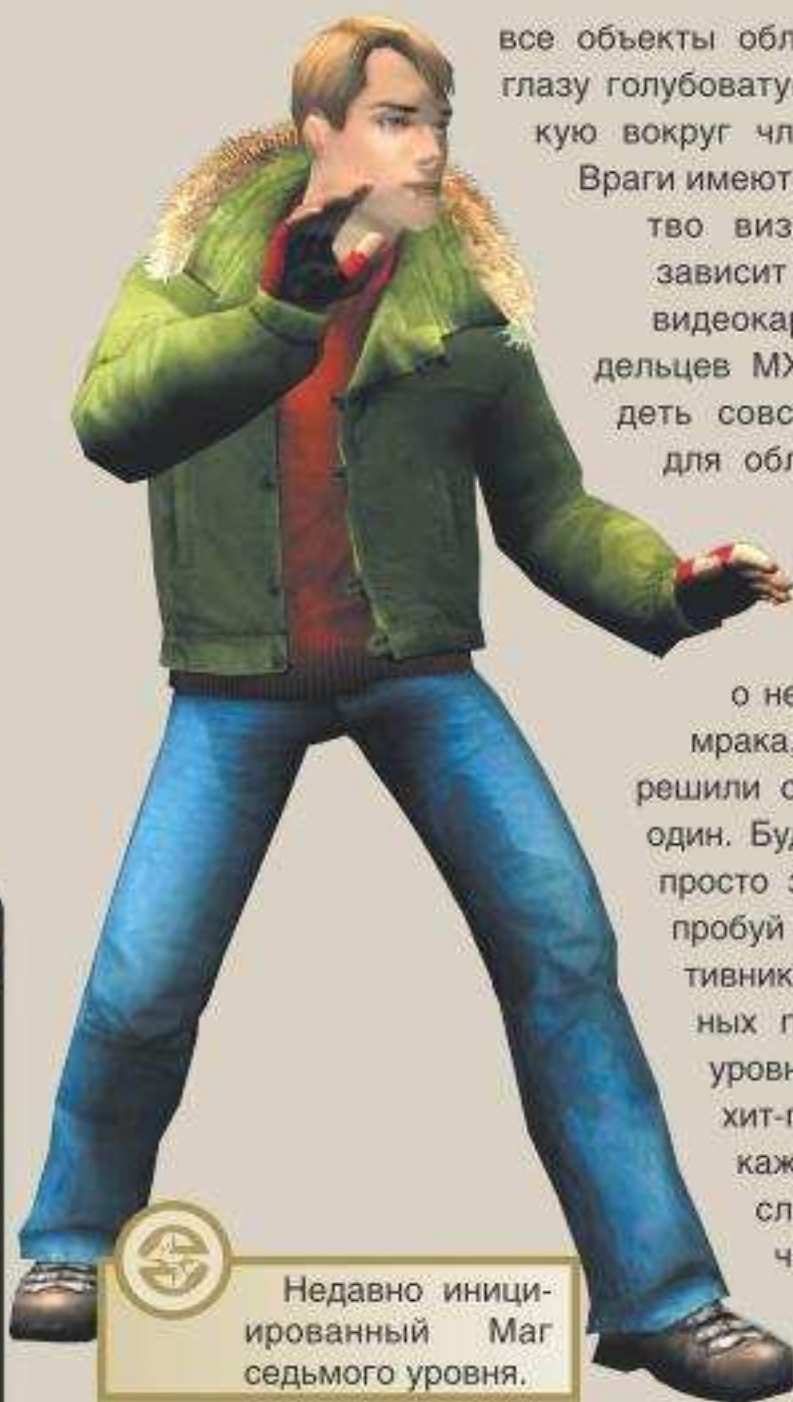


Акелла

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved.
Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia
and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

все объекты облачаются в приятную глазу голубоватую ауру, особенно яркую вокруг членов вашей партии. Враги имеют красную ауру. Качество визуализации Сумрака зависит от мощности вашей видеокарты, поэтому для владельцев MX'ов он будет выглядеть совсем по-другому, чем для обладателей последних моделей Radeon'ов и GeForce.

В книге Лукьяненко упоминается о нескольких уровнях Сумрака, однако разработчики решили смоделировать только один. Будь их больше, игроки просто запутались бы — попробуй упомни, кто из противников и твоих собственных персонажей на каком уровне находится, сколько хит-пойнтов они теряют за каждый ход (на каждом слое реальности это число разнится), сколько хит-пойнтов у них еще осталось и так далее. Опять-



Недавно иници-
ированный Маг
седьмого уровня.

таки, в книге детально описывается только первый уровень, остальные же используются Иными лишь время от времени, поэтому им уделяется куда меньше внимания. Про те уровни, на которые способны уходить только Завулон и Гесер, так и вообще сказано, что там, мол, такая жуть, что обычному Иному это лучше и не видеть.

Персонажей можно прокачивать на четыре уровня — с седьмого по третий. Каждый уровень разбит на отдельные этапы (их всегда пять), по достижении которых боец обретает какую-нибудь способность или новое заклинание. Подобно *Star Wars: Knights of the Old Republic* "Ночной дозор" будет отличаться большой демократичностью: уютно себя здесь почувствуют и хардкорные игроки, и зеленые неофиты, для которых предусмотрено несколько обучающих миссий.

Местом действия, как и в фильме, станет современная Москва. Локации (станция метро "ВДНХ", гостиница "Космос", МКАД) смоделированы может и не с топографической точностью, но вполне узнаваемо. Навороченный физический движок Silent Storm, позволяющий крушить все и вся, естественно, никуда не делся. Системные требования по нынешним временам довольно-таки божеские: CPU 1 GHz, 256 Mb оперативной памяти и видеокарта класса Radeon 9500 с 64 Mb памяти на борту.



Светлая Иная. То-
же, будете смеять-
ся, седьмого уровня.

В данный момент игра находится на очень ранней стадии разработки, поэтому мы не можем опубликовать скриншоты (альфа-версия еще не утверждена). Но, поверьте, я видел игру собственными глазами, и уже сейчас "Ночной дозор" выглядит очень и очень неплохо. Работы над проектом ведутся поистине стахановскими темпами, так что к моменту премьеры второго фильма (а она, напомним, состоится летом следующего года) игра уже должна поступить в продажу. Ну а мы до этого времени еще вернемся к "Ночному дозору", и, возможно, даже не один раз.

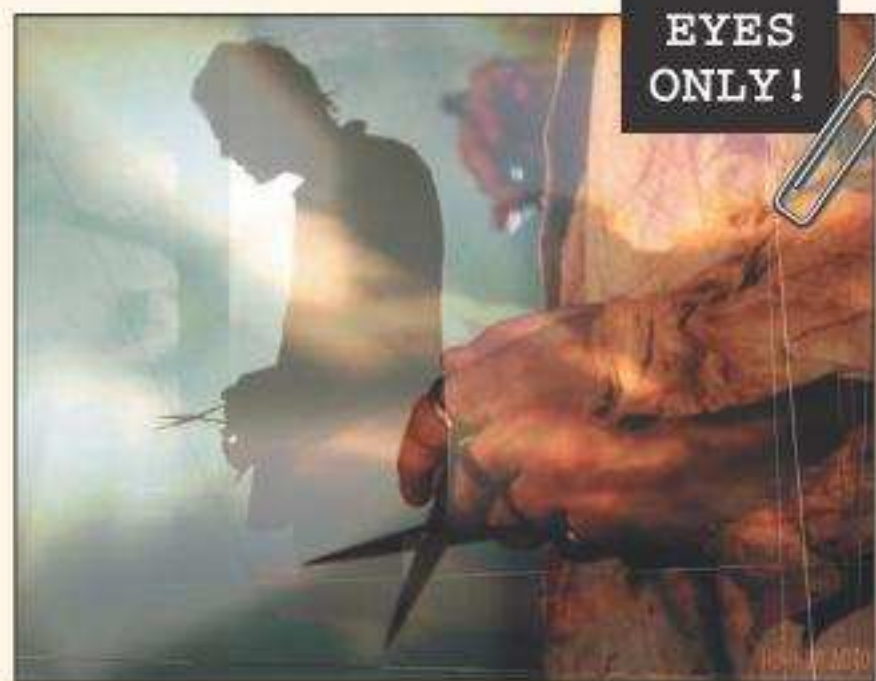


SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО: ОБ ИГРАХ И НЕ ТОЛЬКО

"ИГРОМАНИЯ" БЕСЕДУЕТ С ГЛАВНЫМ ФАНТАСТОМ СТРАНЫ



Сергей Лукьяненко за рабо... то есть, пардон, за играми.

Сергей Лукьяненко — один из самых популярных российских писателей-фантастов (родился в Казахстане, профессия — врач-психиатр). Первой его публикацией стал рассказ "Нарушение" в журнале "Заря" (Алма-Ата, 1988). Начав с подражания Крапивину и Хайнлайну, Сергей достаточно быстро перешел к творчеству в своем собственном оригинальном стиле. Известность писателю принесли повести "Рыцари сорока островов" и "Атомный сон", а роман "Лабиринт отражений" считается многими культовой книгой (по крайней мере, в популярности ему не откажешь — только с официального сайта Лукьяненко книгу скачали более 100000 человек).

В 1999 году Сергей Лукьяненко становится самым молодым на сегодняшний день лауреатом старейшей отечественной премии "Аэлита", присуждаемой за общий вклад в развитие фантастики. Кроме того, Сергей неоднократно награждался премиями "Роскон", "Странник", "Интерпресскон", "Звездный мост" и многими другими.

В 2004 году на экраны вышел блокбастер "Ночной дозор" по одноименному роману, начаты съемки еще нескольких фильмов. Свой жанр писатель определяет как "фантастику жесткого действия" или "фантастику пути". Романы Сергея Лукьяненко и раньше привлекали внимание разработчиков игр, но после невиданных для отечественного кинематографа кассовых сборов фильма "Ночной дозор" игроделы прямо-таки выстроились к Лукьяненко в очередь.

"Игромания" [И]: Сергей, расскажите, какие конкретно книги привлекли внимание разработчиков игр?

Сергей Лукьяненко [СЛ]: В первую очередь их внимание привлекла дилогия "Линия грез. Императоры иллюзий". За игру по этой

книге взялась молодая компания Deep Games из Уфы. Название весьма символичное (в "Лабиринте отражений" виртуальная реальность называлась "глубиной" (deep) — прим. авт.), поэтому Deep Games сразу вызвали у меня симпатию. Это был первый проект по моей книге. Потом, после выхода фильма, появилось желание создать игру по "Ночному дозору". На самом деле подобный проект уже предлагался несколько лет назад одной российской компанией, которая в ту пору занималась созданием онлайн-игр и искала подходящую вселенную для своего нового тайтла. К моему большому сожалению, та игра так и не была запущена. Сейчас ее созданием занимается "Новый диск", он же проявил интерес к разработке игры по "Лабиринту отражений".

[И]: Какие проекты уже запущены в производство?

[СЛ]: Запущен проект по "Линии грез" и "Ночному дозору". Последняя создается буквально стахановскими темпами, так что, думаю, к середине следующего года мы ее уже увидим. Разработка игры по "Лабиринту отражений" только-только начинается.

[И]: В книгах цикла "Линия грез. Императоры иллюзий" можно заметить многочисленные параллели с популярной в свое время космической стратегией Master of Orion: названия и внешний вид рас, умения, технологии... Будет ли все это использовано в игре?

[СЛ]: На самом деле там использованы только названия и внешний вид рас. Ну, может быть, еще и умения. В свое время мне очень понравилась эта игра, я к ней сильно привязался. В Master of Orion собственной сюжетной линии практически не было, поэтому вопрос о заимствовании, можно сказать, и не стоит. По сути, все упиралось в один вопрос: можно ли использовать названия рас и их отличительные свойства в очень вольной транскрипции. В игре они были даны буквально одной фразой: вот это раса шпионов, вот эта — пилотов, вот та — торговцев и дипломатов и так далее. В книге я просто сделал отсылку к Master of Orion и более того — объяснил, почему так произошло. При создании компьютерной игры с этим могут возникнуть некоторые сложности, поэтому названия рас, скорее всего, будут немного изменены, после чего говорить о заимствовании уже не придется. В центре сюжета, конечно же, окажется аТан — устройство, позволяющее достичь личного бессмертия.

[И]: В принципе, аТан чем-то напоминает привычную для игр функцию "save". Как планируется реализовать его в игре? Не придет-

ся ли игрокам платить реальные деньги за возможность сохраниться?

[СЛ]: Это не самая удачная идея. В нашей стране подобная схема точно не приживется. Да — именно аТан является сюжетным стрижнем игры, да — стоять аТан будет немало, но оплачивать его использование придется только виртуальными деньгами. И это, пожалуй, все, что я пока сам знаю об этой игре.

[И]: Расскажите об игре по "Лабиринту отражений".

[СЛ]: У этой игры довольно любопытная концепция. В фильме планируется воссоздание игры "Лабиринт смерти", а игра, в свою очередь, разрабатывается по фильму. То есть нас ждет обычный шутер. Раскрыть все детали я пока не могу — потому что раскрывать пока особо нечего, игра на самой ранней стадии разработки.

[И]: Разработчики обращались к вам с предложением написать сценарий или просто купили права на создание "игр по мотивам"?

[СЛ]: Я сразу отказался от написания сценариев, хотя такие предложения были. Я и так с "Ночным дозором" несколько выбился из того ритма, который для себя когда-то установил. Уже практически полгода я не занимаюсь литературной деятельностью. Сейчас я ищу писателей, которые согласились бы поработать над этими играми, поучаствовать в написании диалогов. Игры действительно "по мотивам" — никто не собирается делать игру, до последней запятой соответствующей книге, и это совершенно правильно: те вещи, которые в книге будут смотреться хорошо, в игре будут выглядеть просто нелепо.

[И]: Были ли какие-то другие предложения от игровых разработчиков, на которые вы ответили отказом, и если да, то почему?

[СЛ]: Да, был целый ряд предложений такого рода. Иногда кого-либо из нас не устраивали те или иные условия контрактов, иногда предпочтение отдавалось другой компании, чем планировалось первоначально. Здесь все сильно взаимосвязано, поскольку разработка игры должна идти в тесном контакте с автором и создателями кинофильма. Буквально на днях будет подписан еще один договор — фирма 1С купила у нас с Ником Перумовым права на создание игры по книге "Не время для драконов". Скорее всего, это будет RPG, нечто вроде Arcanum.

[И]: В последнее время что ни день — поступают сообщения о старте все новых и новых игровых проектов по книгам отечественных фантастов. Компания "Акелла", например,

планирует создать игру по мотивам повести "Трудно быть богом" Аркадия и Бориса Стругацких. Что вы думаете по этому поводу?

[СЛ]: Я думаю, что такое взаимопроникновение — книги и кино, книги и компьютерной игры — идет на пользу всем. Скажем, те, кто читал книгу, с удовольствием посмотрят фильм или поиграют в игру по ее мотивам, а те, кто не был знаком с первоисточником, сыграв в игру или посмотрев кино, наверняка прочитают книгу. Все это лишь способствует популяризации отечественной фантастики. А для производителей кино и игр это отличный способ минимизировать риски — ведь у успешных книг уже есть своя аудитория.

[И]: В некоторых ваших книгах используется антураж популярных компьютерных игр — *Master of Orion*, *Doom*, *Unreal*. Это дань любимому увлечению?

[СЛ]: Разумеется. Я давно играю в компьютерные игры и очень их люблю. Еще лет десять назад, когда у меня впервые появился компьютер, я очень увлекся играми. Не бросаю их и по сей день. Иногда они отнимают массу времени. "Линии грез", например, я начал писать, чтобы освободиться от почти полугодовой фанатичной игры в *Master of Orion*.

[И]: Каким жанрам вы отдаете предпочтение?

[СЛ]: Самым разным. Мне очень нравятся различные шутеры, начиная с хрестоматийных **DOOM** и **DOOM 2** и заканчивая современными, только что вышедшими играми (сразу оговорюсь, что **DOOM 3** я еще не играл — пока просто нет времени, да и компьютер сначала надо проапгрейдить). Еще я люблю стратегические игры вроде **Heroes of Might and Magic** или наших "Демидургов". Очень уважаю RPG. Любимые игры в этом жанре — это **Planescape: Torment**, **Baldur's Gate** и **Fallout**. Сейчас с некоторым интересом играю в "Готику", первую часть, которую у нас наконец-то более или менее прилично локализовали.

[И]: *Doom*, *Unreal* и *Master of Orion* — не единственные примеры. Ваш соавтор и друг Владимир Васильев написал новеллизацию игры **UFO: Enemy Unknown**. Откуда такая ностальгия по старым игровым проектам у российских фантастов 90-х гг.?

[СЛ]: Все очень просто: в начале 90-х гг. у нас появились первые компьютеры и первые компьютерные игры — причем доступны они были далеко не всем. В ту пору мы могли просиживать ночами за **Star Control 2** или **Dune II**. Все это, естественно, наложило свой отпечаток, и даже когда компьютеры появились у нас дома и когда мы получили возможность спокойно играть, все равно самые, наверное, приятные впечатления остались от тех старых игр.

[И]: Какие планы на будущее?

[СЛ]: Буду писать новые книги. Основная масса пиар-акций, направленных на раскрутку "Ночного дозора", к счастью, позади, поэтому я могу вновь сконцентрироваться на работе. На ближайшее будущее у меня запланировано несколько романов.

Что же касается экранизаций, то сейчас заканчиваются съемки второго фильма по "Ночному дозору", который закроет всю эту историю. В планах есть и третий фильм, который будет сниматься совместно с американской студией **20th Century Fox** и будет иметь самостоятельный сюжет. Вот-вот начнутся съемки "Лабиринта отражений", ведутся работы над проектом "Сегодня, мама". Им занимается фирма, впервые решившая вложить силы и средства в создание кинофантастики. Вполне возможно, что в скором времени стартует фильм по книге "Не время для драконов", права на который студия "Новый русский сериал" купила еще несколько лет назад. ■



Перевертыш Ночного дозора.



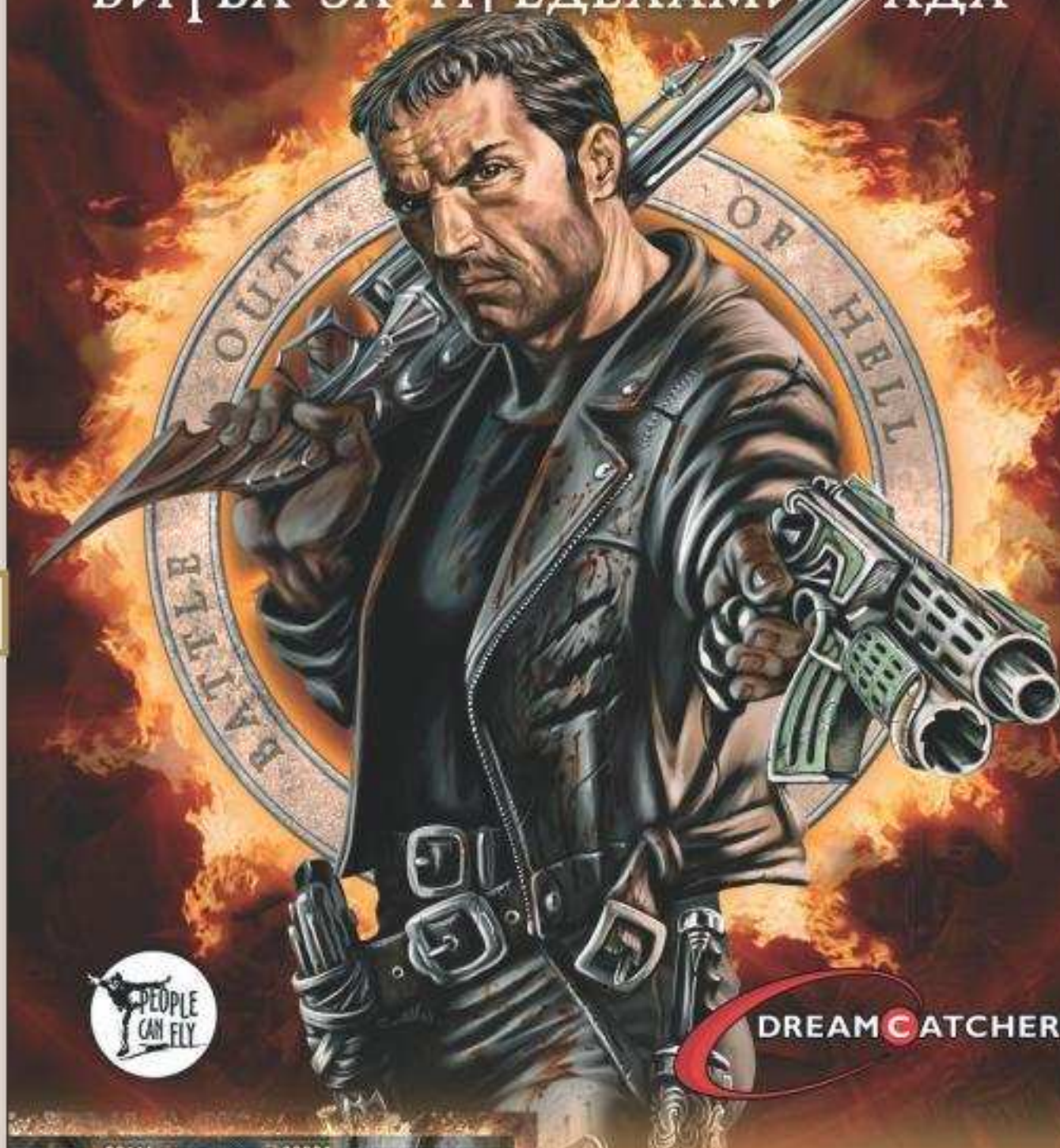
Оборотень Темных.

Акелла

EXPANSION PACK

PAINKILLER

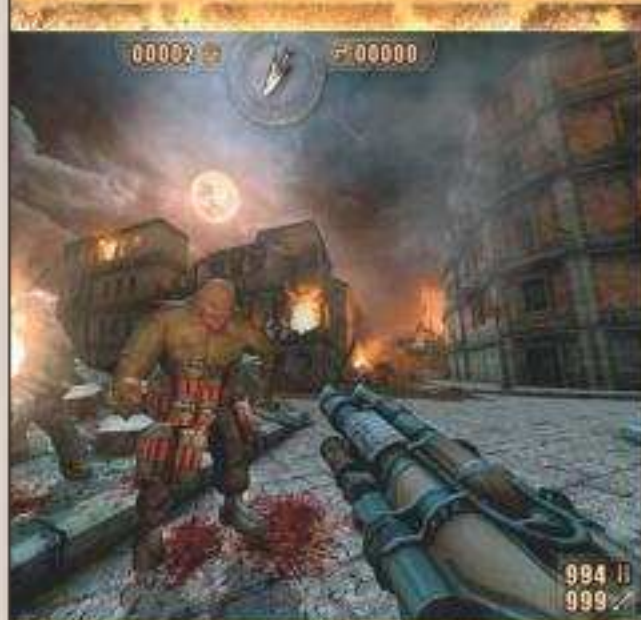
БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА



свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...



Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!



10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе злоеший Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.

4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемёт/полуавтоматическая винтовка)

2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher",
© 2004 "People Can Fly"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Area 51

Жанр: Action ■ **Издатель:** Midway ■ **Разработчик:** Inevitable Entertainment ■ **Похожесть:** Half-Life, DOOM 3 ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 1-й квартал 2005 года

Джон Ромеро и Том Холл продолжают вытаскивать "бегемота" Midway из игроиндустриального болота, в котором он пребывал последние несколько лет. Первая игра, сделанная под их патронажем, — **The Suffering** — разошлась вполне пристойным тиражом и показала, что старые id-волки еще не потеряли чутье. Следом на очереди идет **Area 51**, еще один B-movie без особых изысков, но и без явных изъянов.

Главного героя Итана Коула и его сослуживцев по спецподразделению HAZMAT (hazardous materials; похожее название, между прочим, носил первый уровень **Half-Life**) отправляют в "Зону 51", где, по слухам, американцы хранят все относящееся к иноземным цивилизациям. Приказ командования — отловить или уничтожить вырвавшихся на свободу инопланетян (сделали они это, кстати, не без помощи некоторых редисок-ученых), уничтоживших практически весь персонал базы. Зачистив без особых проблем полдесятка "разминочных" уровней, отряд попадает в ловушку, и все бойцы погибают. А вот у Итана получилось выжить, будучи, правда, укушенным инопланетным монстром, после чего в его организм проник вирус, превративший главного героя в полуалиена. Но нет худа без добра: заражение привело к тому, что протагонист обрел несколько спецспособностей (одна из них — возможность натравливать на врагов маленьких, но очень зубастых жучков — да-да, точь-в-точь как в уже упоминавшейся Half-Life) и даже научился на короткое время превращаться в здорового мутанта, одним ударом лапы сокрушающего любого врага. Также умерщвлять окружающих можно будет с помощью вполне привычных пистолетов-автоматов-шотганов и позаимствованных у пришельцев пушек органического происхождения.

Озвучивать Итана Коула взялся главный Малдер планеты — **Дэвид Духовны**. Впрочем, особого оптимизма это известие не внушает, достаточно вспомнить, как халтурно он озвучил Тринадцатого в прошлогодней XIII. Самый гадский гад Area 51 заговорит голосом не нуждающегося в



Рубрику подготовил: **Игорь Варнавский**

представлении **Мэрилина Мэнсона**. Разработчики обещают заложить в игру немало шуток, стеба и самоиронии. Например, в одной из лабораторий "Зоны 51" вы наткнетесь на студию, где снимался "полет" американцев на Луну.

Dragon Age

Жанр: RPG ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Bioware ■ **Похожесть:** Baldur's Gate, Neverwinter Nights ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 2006 года

Dragon Age станет первой фэнтезийной RPG Bioware, сделанной не на основе правил D&D. Эльфам, гномам и прочей волшебной сказочной шушере указали на дверь, а их место заняла... другая такая же шушера, выдуманная самими разработчиками. Bioware, по всей видимости, на этот раз просто не захотела отсыпать монет за D&D-лицензию, создав вместо нее свой собственный сеттинг, история которого охватывает аж 5000 лет.



По словам авторов, игра вобрала в себя все самое лучшее, что было в их предыдущих проектах: партийные склоки **Baldur's Gate**, многопользовательский режим **Neverwinter Nights** и боевую систему **Knights of the Old Republic** (правда, я, хоть убей, не пойму, что в ней хорошего). Камера может транслировать происходящее в каком угодно ракурсе: хотите — включайте вид "из филейной части" а-ля KoTOR, хотите — воспаряйте в небеса, как во времена изометрии. В бою можно воспользоваться старой доброй паузой, а деление на уровни как таковое отсутствует: свежие локализации загружаются прямо на ходу.

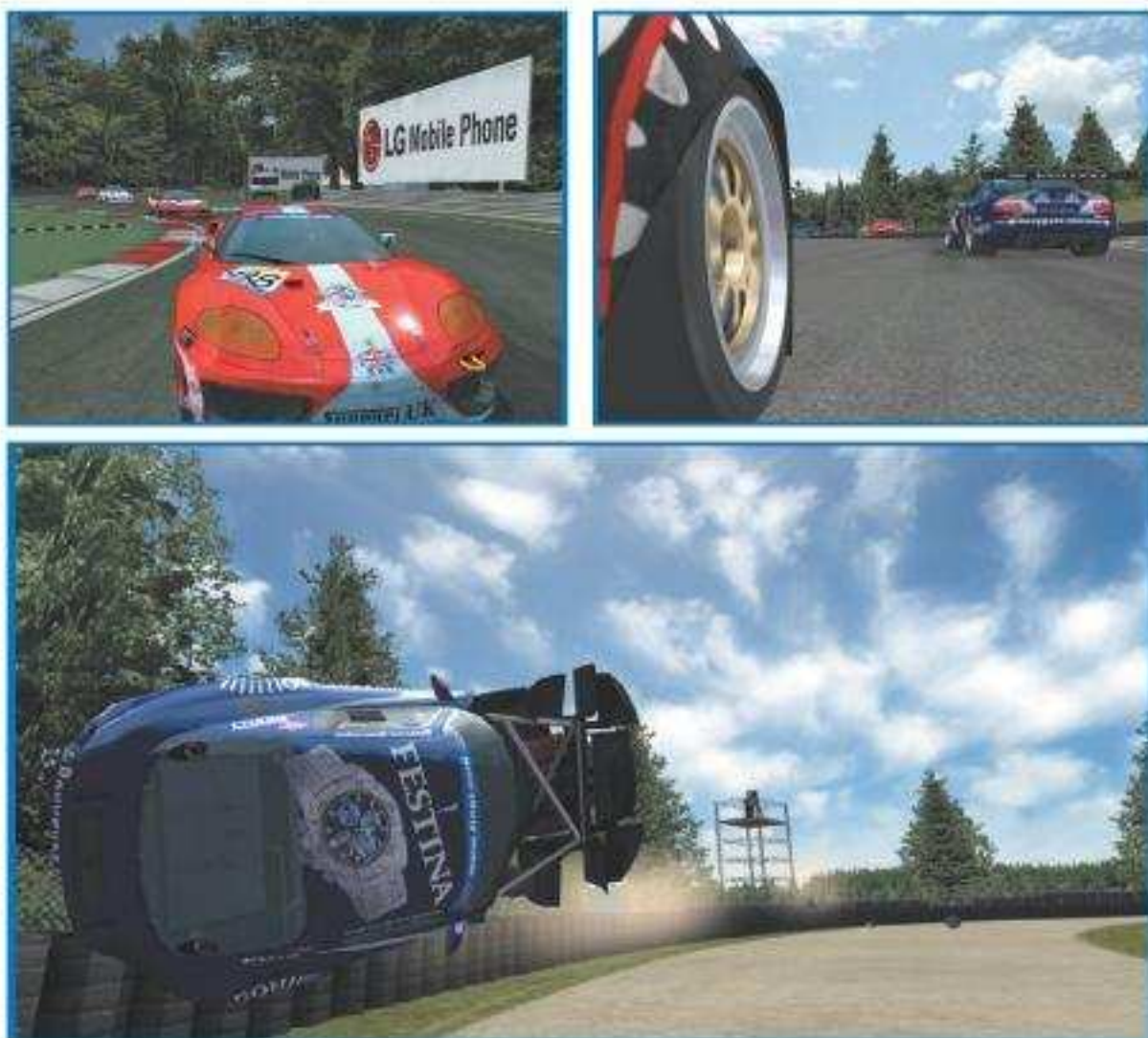
Для игры был разработан новый движок, способный отрисовывать сотни моделей без заметной потери качества. Правда, назвать графику качественной язык не поворачивается, по сегодняшним меркам игра смотрится сносно, но представьте, как все это будет выглядеть году эдак в 2006? Дельцы из Bioware, увы, так и не научились ковать хорошие движки.

Главная роль в сюжете, как нетрудно догадаться, отведена драконам. Судя по тому, сколько труда было вложено в создание мира (придумана не только история, но еще и собственные языки и письменность для каждой расы), **Dragon Age** планируется лишь первой игрой в серии — не пропадать же такому замечательному сеттингу. Да и само название намекает на это: эпоха драконов может смениться эпохой людей или, скажем, эпохой эльфов — а это материал для новых игр.

GTR: FIA GT Racing Simulation

Жанр: Автосимулятор ■ **Издатель:** SimBin Development Team ■ **Разработчик:** SimBin Development Team ■ **Похожесть:** TOCA Race Driver ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 2-й квартал 2005 года

SimBin Development Team — команда, практически не известная в игровом мире. На ее счету пока лишь несколько неплохих модификаций для чужих игр. Впрочем, на сковородке уже пышет жаром и первый блин, испеченный в самостоятельной разработческой карьере, — проект **GTR: FIA Racing Simulation**.



Игра продвигается под лозунгом "The Ultimate Racing Game": все касающиеся реалистичности аспекты прорабатываются разработчиками с какой-то нечеловеческой дотошностью. Учитывается огромное множество деталей, среди которых даже такие, казалось бы, мелочи, как температура шин и микроскопический слой резины (появляющийся на дороге после того, как гонщики нарежут по трассе пару кругов), которые влияют на устойчивость машины. Это, впрочем, неудивительно, ведь игра создается по лицензии гоночной организации **FIA**, а те не допустят ни малейшего отступления от правил. Очевидцы отмечают хорошую работу с рулем и... невозможность включить автоматическую коробку передач. КПП только ручная, салаги, ибо это предписано лицензией.

Также наличие заветной бумажки от FIA означает присутствие трасс, абсолютно идентичных настоящим, лицензированным автомашин (в общей сложности их будет 56) и не менее лицензированных пилотов.

Понимая, что со столь хардкорным геймплеем будет сложно добиться любви от широких игромасс, авторы пообещали включить в игру аркадный режим, гонять в котором будет заметно проще. В сетевой же игре смогут схлестнуться свыше 30 игроков! Чего же GTR: FIA Racing Simulation пока не хватает, так это лоска, присущего высокобюджетным проектам: позавчерашняя графика, примитивные повторы, отсутствие драйва. А что вы хотите — это чистый хардкор.

Scratches

Жанр: Квест ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Nucleosys ■ **Похожесть:** Dark Fall, Post Mortem ■ **Системные требования:** CPU 500 (700) MHz, 64 (128) Mb RAM, 8 (16) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Конец 2004 — начало 2005 года

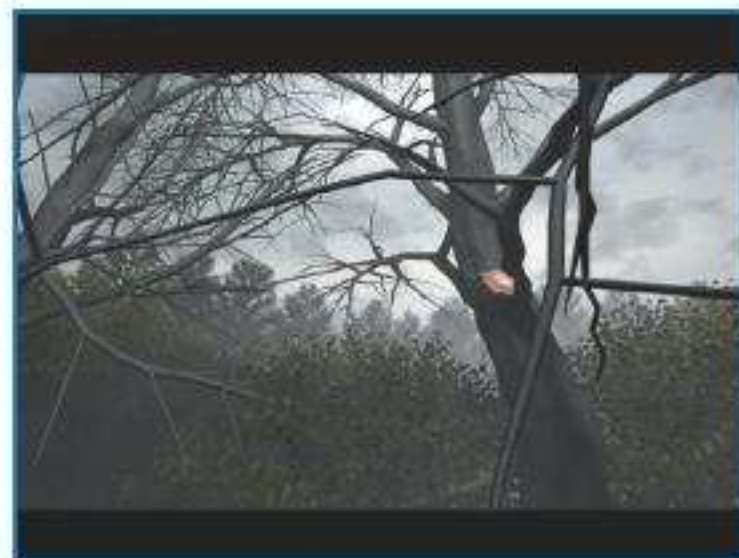


Dark Fall "выстрелил" в 2002 году так громко, что все натурально опешили: шутка ли, квест третьего эшелона, написанный на коленке одним человеком, англичанином Джонатаном Боаксом, заработал в прессе вполне нестыдные рейтинги и разошелся неожиданно большим тиражом (для игры своего уровня). **Dark Fall 2** закрепил успех родителя, окончательно убедив сомневавшихся в том, что золушки могут становиться принцессами не только в сказках. В числе уверовавших, похоже, оказались и разработчики препарируемой нами игры.

Сюжет **Scratches** переносит игроков в 1963 год. Маленький британский городок потрясает новость о чудовищном убийстве, которое произошло в доме семьи Блэквуд. Убитая — миссис Блэквуд, главный и единственный подозреваемый — ее муж Джеймс Блэквуд. Арест и обвинительный приговор практически неизбежны. Но

внезапно у Блэквуда случается сердечный приступ, который заканчивается летальным исходом. Полиция с чувством выполненного долга закрывает дело, а по городу начинают расползаться зловещие слухи о самоубийстве...

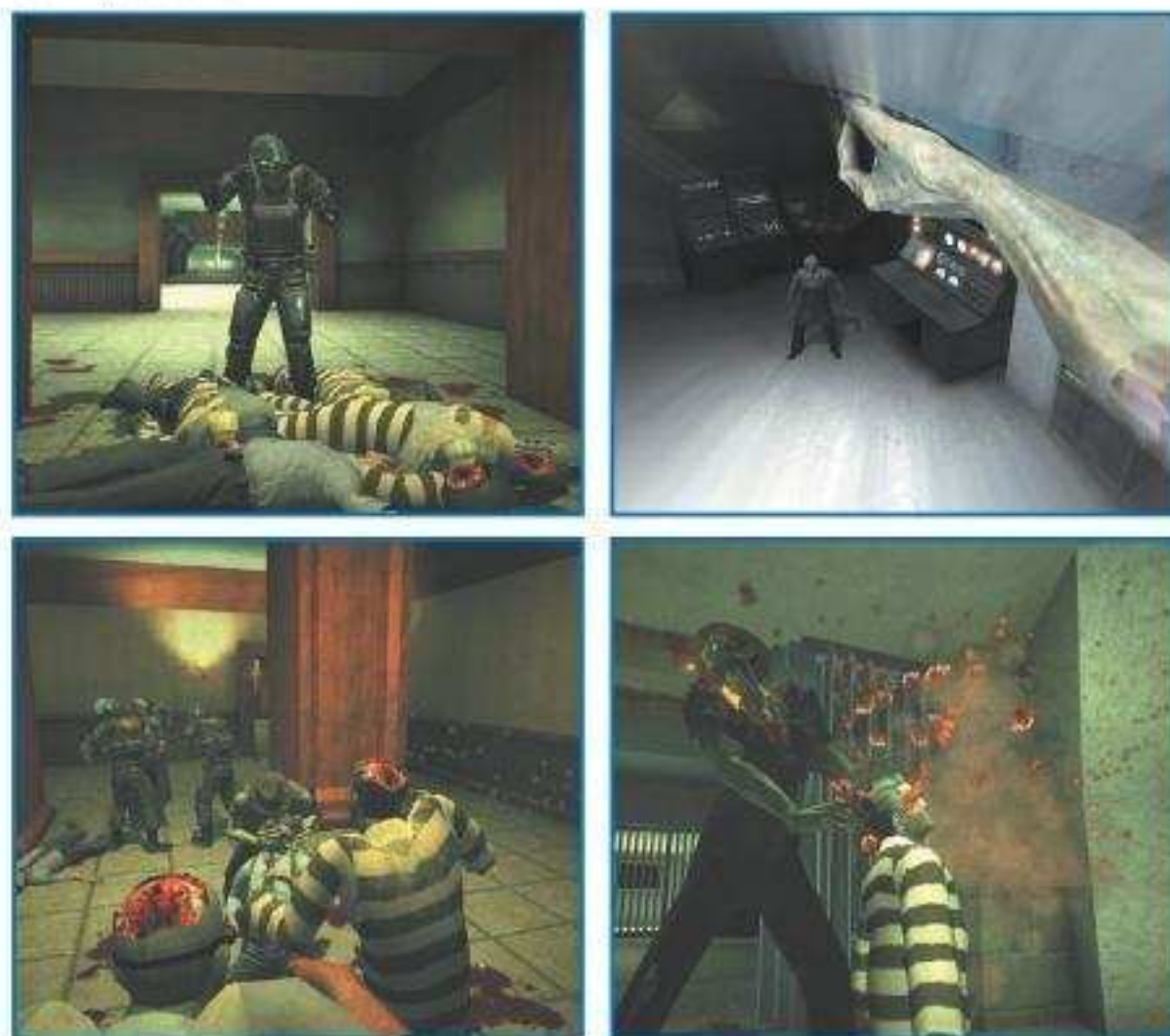
Годом позже в дом Блэквудов заселяется их старый друг Кристофер Мильтон. Прожив в нем более десяти лет, Мильтон бесследно исчезает. Спустя еще пять лет собственником дома оказывается главный герой игры. Уже через несколько дней ему становится очевидно, что с новой жилплощадью явно что-то не в порядке. Материализоваться это "что-то" не спешит, предпочитая запугивать посторонними шорохами и странными тенями. И, надо думать, не материализуется до самого финала: как и в случае с **Dark Fall**, движок игры просто не состоянии отобразить хоть сколько-нибудь адекватного монстра (хотя трехмерные объекты все же имеются). Как квест игра вполне неплоха (мы щупали за вымя демо-версию), и кстати, вы когда-нибудь видели страшные квесты?.. Вот, теперь увидите.



Stubbs the Zombie "Rebel without a Pulse"

Жанр: Action ■ **Издатель:** Aspyr Media ■ **Разработчик:** Wideload Games/Aspyr Media ■ **Похожесть:** отдаленно — Destroy All Humans! ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 3-й квартал 2004 года

Каждый, кто не прогуливал лекции по философии (а это, по примерным прикидкам, 1 из 100), знает, что достигшее некоего предела количество всегда переходит в новое качество. Когда кинематограф захлебнулся под наплывом зомби-ужасиков ("Рассвет мертвецов", "Обитель зла 2: Апокалипсис" и "28 дней спустя"), на свет появился пародийный **Shaun of the Dead**, высмеивающий все штампы такого рода фильмов. Когда публику начало тошнить от игр-про-зомби (последними каплями стали **Painkiller** и **DOOM 3**), пришло время игр-о-зомби. В чем разница? В том, что в **Stubbs the Zombie** нам впервые предлагают поиграть за самого настоящего зомби.



Стаббс (именно так зовут главного героя) и его собратья стали жертвами очередного Зловещего Эксперимента (время действия — 1959 год, место действия — вымышленный городок Панчбоул, построенный администрацией Эйзенхауэра специально для проведения таких Экспериментов). Как и положено, Зловещий Эксперимент вышел из-под контроля, в результате чего Стаббс и другие зомби вырвались на свободу и незамедлительно начали переустройство миропорядка на свой лад. Игроку предлагается принять в этом деле самое непосредственное участие. Протестующих хомо сапиенсов надлежит обращать в свою веру, поедая их мозг

(понятно теперь, почему классические зомби всегда были такими тупыми — потому что они безмозглые в буквальном смысле этого слова), или — в случае слишком уж активного сопротивления — отправлять в лучший из миров. Доступный для этого небогатый арсенал (руки, челюсти, голова, которую можно использовать как мяч для боулинга, кишечные гранаты) компенсируется большой физической силой, нечувствительностью к боли и способностью опосредованно контролировать других персонажей (протагонист может оторвать у себя руку и, запустив ее во врага, каким-то образом подчинить его волю).

В **Rebel Without a Pulse** зомби вообще предстают перед нами в совершенно неожиданном ракурсе. Стаббс сражается вовсе не для того, чтобы обратить весь мир в себе подобных, его цель — восстановление попорченной людьми справедливости (видимо, в неволе бедных зомби, вопреки предписаниям КЗоТа, эксплуатировали по 16 часов в день и кормили несвежим мясом) и — кто бы мог подумать! — воссоединение с любимой.

Компания-разработчик, **Wideload Games**, была образована в прошлом году, дабы делать "необычные игры для необычных людей". Тогда этот слоган восприняли с усмешкой (перевернуть индустрию с ног на голову, а потом поставить ее в непечатное положение тщится каждый второй, не считая каждого первого), но, как оказалось, ошибочно. Костяк коллектива составляют выходцы из **Bungie**, работавшие ранее над ненаглядной **Halo** (движок которой используется в **Stubbs the Zombie**), а значит, шансы на то, что их нынешний проект станет хитом или, как минимум, просто очень хорошей игрой, чрезвычайно велики.

■ Takeda 2

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Magitech Corporation ■ **Похожесть:** *Shogun: Total War*, История войн: Наполеон ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** 2005 год

Трехлетней давности **Takeda** была первой попыткой обойти блистательную **Shogun: Total War**. Попытка не удалась, поскольку разработчики, канадская компания **Magitech Corporation**, пренебрегли массой важных вещей: трехмерным движком, экономической и строительной составляющими и шпионажем.

Готовящаяся сейчас вторая часть лишена как минимум одного из этих минусов (авторы наконец-то сподобились сделать 3D-движок). События игры, как и в **Shogun**, разворачиваются в XVI веке в Японии, а играть отныне можно за любой из трех основных феодальных кланов **Takeda**, **Oda** и **Uesugi** (раньше был доступен только первый). Взаимоотношения с коллегами-соперниками выстраиваются через дипломатическую систему (протекторат, заключение альянсов и династических браков между представителями различных кланов). Нормальной дипломатии ждать не стоит, ведь даже в **Rome: Total War** этот момент проработан из рук вон плохо (максимум возможного там — война, мир, альянс и заключение торгового соглашения; затащить кого-либо под свой протекторат или обложить данью фактически невозможно). Персонажи игры (члены королевской семьи, даймё, генералы и ниндзя) обладают своим собственным

характером, по мере накопления опыта повышают характеристики и приобретают все новые и новые специальные умения. С рядовыми бойцами все намного проще: их поведение задается лишь тремя параметрами: крепостью боевого духа, усталостью и страхом. Чем ниже эти характеристики, тем менее охотно сражаются солдаты и тем более охотно они зададут деру при малейшем намеке на поражение. Обратить в бегство, впрочем, можно и воинов с высоким боевым духом, сделав какой-нибудь неожиданный ход (например, ударив с тыла).



■ War Leaders: WW2

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Enigma Software Productions ■ **Похожесть:** *Rome: Total War*, *Civilization*, *Hearts of Iron* ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Второй-третий квартал 2006 года

War Leaders: WW2 представляет собой довольно любопытную трактовку **Rome: Total War** в порядком уже осточертевших декорациях Второй мировой. Игра сочетает в себе два режима: походный — на глобальной карте мира — и в реальном времени, то есть, попросту говоря, сами сражения. Вы выступаете в роли главы одной из стран-участниц Второй мировой войны и держите в своих руках почти все рычаги управления государством: экономику, сбор налогов, дипломатию, шпионаж, политическую пропаганду, поддержание обороноспособности.

В битвах может принимать участие до 300 юнитов, а размер карт варьируется от одного до трех квадратных километров (не страдающие излишней скромностью разработчики говорят, что их движок — нечто среднее между CryEngine и Unreal Engine 3.0, и они, надо признать, не сильно преувеличивают). Юниты у всех стран в основном одинаковые, но есть и уникалы, заполучить которых может только какая-то одна нация (допустим, у немцев это "Тигры" и "Пантеры"). Не забыты и уникальные технологии. Так, Германия может увеличить скорость танков (как вы помните из истории — если, конечно, вы вообще ее помните, — гансы делали ставку именно на танки), Япония — усилить защиту кораблей, не ухудшив при этом их маневренность и быстроходность (во время войны эта держава обладала одним из самых мощных флотов в мире) и так далее. У всех юнитов есть такие параметры, как мораль и запас топлива/боеприпасов. Крепость боевого духа снизится, если противник имеет большой перевес в силах, если он ударил с тыла/флангов или (а это уже что-то новенькое!) если соседние регионы оккупированы неприятелем (мало кому понравится воевать во вражеском тылу, рискуя в любой момент быть окруженными). В сетевой игре, кроме уже привычных и набивших оскомину режимов, наблюдаются такие занятные вещи, как *Capture the General* и кооператив.

Разработчики замахнулись на очень масштабный и сложный в реализации проект. Сдюжат ли? А бог его знает. В портфолио команды **Enigma** значатся такие игры, как **Clash** (никогда не слышали), **ExcaliBug** (гм, а это что такое?), **Titans Fury** (мама...), **Pro Soccer Cup 2002** (эту знаем, но лучше бы мы ее не знали) и **Angels vs Devils** (ужас, жуть, кошмар, далее везде). Что у них получится на этот раз, неизвестно. Но красивая графика вселяет некоторую надежду. ■





Дрейк™

ИЗ КЛАНА 99 ДРАКОНОВ

СКОРО
В
ПРОДАЖЕ

Клан 99 драконов был уничтожен, и, что еще хуже, древний артефакт, который они охраняли, украден...

Дрейк чудесным образом выжил...

Теперь, используя сверхоружие и огневую мощь, он жестоко отомстит и вернет артефакт, прежде чем тот станет могучим орудием зла...

Пополняй свою жизнь, поглощая души мертвых врагов...

25 интенсивных миссий...

Стрельба с двух рук...

Замедляй или останавливай время, чтобы получить преимущество...

БАХ!

Idol



www.nd.ru

ZOO
Digital Publishing



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель: Vivendi Universal Games
Разработчик: Irrational Games ■ Похожесть: SWAT 3: Close
Quarters Battle ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2005 года

www.swat4.com

Согласно древней народной мудрости, лошадей на переправе лучше не менять. Следуя ей, Vivendi Universal Games и Sierra до последнего тянули команду, ваявшую долгострой SWAT: Urban Justice, давая ей все новые шансы добраться-таки до вождя релиза. В ответ неуклюжая лошадка вяло постукивала копытцами и выдавала на публичный суд все более и более уродливые кадры из своего детища. Наконец, в один прекрасный момент терпение иссякло, и коника вместе со SWAT: Urban Justice решили утопить прямо на месте преступления.

Впрочем, уже через месяц после проводов общественность узнала о том, что в Бостонской студии горячо любимой многими компании Irrational Games уже в течение достаточно долгого времени куется новая игра, которая должна стать достойным продолжением серии. Имя ей — SWAT 4.

Очень долгая полицейская история

История игросерии SWAT ведет свой отсчет с далекого 1987

года, когда компания Sierra отправила на прилавки магазинов игру Police Quest. Ни о каких побегушках с оружием от первого лица в те времена речи не шло — как можно догадаться из названия, это был квест, рассказывающий о буднях служащего в городе Литтоне патрульного Сонни. Одной из главных составляющих успеха Police Quest стало участие в нем Джеймса Уоллса — человека, проработавшего более десяти лет в полиции и сделавшего происходящее на экранах максимально похожим на события, с которыми сталкиваются реальные копы в реальной, соответственно, жизни.

В 1988 году жаждавших продолжения фанатов порадовали второй игрой из серии. Потом, после продолжительного четырехлетнего перерыва, Sierra переиздала оригинальный Police Quest, переведя его на ультрасовременный по тем временам VGA-движок. А еще через год игроков порадовал Police Quest 3. В том же 1993-м вышла и последняя «классическая» игра саги — Police Quest: Daryl F. Gates Open Season, которую разрабатывали уже без участия

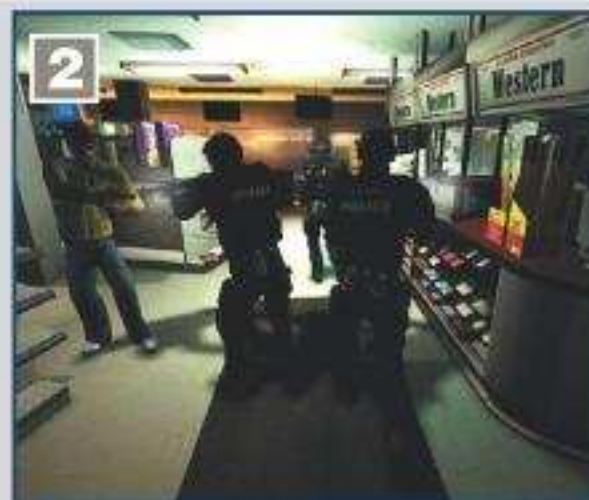
Джеймса Уоллса. Вместо него консультировать разработчиков пригласили Дарела Гейтса. В послужном списке последнего стояла служба в лос-анджелесском отделе S.W.A.T. Поэтому нет ничего удивительного в том, что вышедшая в 1995 году игра Police Quest: SWAT была посвящена именно этому известному спецподразделению. Следует отметить, что времена те были знамениты повальным увлечением мультимедиа-возможностями. Разумеется, Sierra не осталась в стороне. Результат, к сожалению, оказался скромным — игра, превратившаяся в интерактивный фильм и давшая игрокам очень скромные возможности, была буквально отторгнута фанатами серии. Несмотря на это, в Sierra решили продолжить жанровое баловство и в 1998 году выкатили на суд публики очередное свое детище — тактический симулятор Police Quest: SWAT 2. Публика в ужасе ахнула. Впрочем, еще через год игроков ожидало еще большее потрясение. Отбросив приставку Police Quest, проект SWAT 3: Close Quarters Battle оказался... тактическим экшеном от первого

лица! И что самое удивительное — потрясающе качественным тактическим экшеном от первого лица. У Sierra получилось нащупать очень тонкую грань между реалистичностью и зрелищностью. Разработчики, к счастью, завершили свои эксперименты, занявшись выпуском дополнений к разработанной золотой жиле. Вслед за ними должен был последовать и проект SWAT: Urban Justice но, увы, не получилось.

Зато у SWAT 4, о котором сейчас наконец-то пойдет речь, есть все шансы стать очередной спецназ-любостью игроков.

Спецназ заказывали?

Почти все операции бойцов подразделения S.W.A.T., квартирующихся в неназванном городке на северо-востоке США, начинаются с того, что кто-то, отчаянно нуждающийся в помощи, набирает на своем телефоне известный всем номер из девятки и двух единиц. Далее следует выдвижение полицейских сил к месту происшествия, оценка ситуации и решение привлечь спецназ. Собственно,



1 Спецназовец на заднем плане поставил на колени женщину-подозреваемую. Что планирует сделать тот, что ближе к нам, — страшно представить.

2 Негр-с-пистолетом оказался всего в метре от группы. Непростительная ошибка!

3 «Мы и труп». Портрет на память.

4 Дверь медленно открывается. Обратите, кстати, внимание на детализацию моделей бойцов.



именно с этого момента в дело и вступает игрок — лидер четверки бойцов S.W.A.T. Он знакомится с брифингом и картой местности, где проводится операция, выслушивает советы и напутствия командиров, экипирует своих подчиненных и, выбрав одну из нескольких точек высадки, отправляется в бой. Следует отметить, что в отличие от аналогичных игр задания в SWAT 4 не объединены каким-то общим сюжетом — каждый раз нам приходится иметь дело с ситуацией, которая никак не связана с предыдущими событиями. Нормальные полицейские будни.

По задачам американский S.W.A.T. ближе всего к нашему отечественному СОБРу — это спецподразделение быстрого реагирования, которое вызывают, когда рядовые сотрудники полиции не могут самостоятельно разрешить ситуацию. Сие обстоятельство, разумеется, повлияло на характер игровых миссий. В SWAT 4 игроку и его компьютерным товарищам предстоит обезвреживать криминальных авторитетов, ликвидировать маньяков-убийц и так далее. Никаких «полевых» операций — игропроцесс разворачивается преимущественно в закрытых помещениях, где так приятно устраивать кровавую мясорубку. Интерфейс предварительного планирования также можно забыть — в от-

личие от затягивающихся на несколько дней антитеррористических операций, полицейскому спецназу чаще всего приходится действовать «с колес». Поддержка со стороны при этом минимальна — достоверно известно, что в части миссий игрока будут прикрывать снайперы, умеющие сообщать о передвижениях видимых ими врагов. Они же, при поступлении от вас соответствующей просьбы, будут этих самых врагов снимать. Так же следует отметить, что в большинстве реальных ситуаций бойцы S.W.A.T. предпочитают действовать сразу несколькими четверками. Однако о том, что в игре будет сделано подобное, разработчики пока не говорят.

Боевая модель SWAT 4 вряд ли окажется непонятной для поклонников военных экшенов. Игрок руководит действиями лидера четверки, при этом переключаться между членами команды запрещено. Так что подчиненным на протяжении всего действия придется довольствоваться искусственным интеллектом. О том, насколько качественно будет действовать последний, судить пока рано, хотя разработчики, конечно, сообщают, что работы по выбиванию дури из компьютерных голов идут уже какой месяц.

Ну а на тот случай, когда бразды правления все-таки лучше

брать в свои руки, существует меню оперативного управления, очень похожее на аналогичное из **Rainbow Six: Raven Shield**. В любой момент игрок может одним щелчком мыши вызвать список всех доступных в данный момент приказов. При этом содержимое списка напрямую зависит от объекта, на который наведен прицел игрока. Так, например, если перекрестие указывает на дверь, то в меню обязательно возникнет несколько способов взаимодействия с оной: от банального взлома с зачисткой до хитрой комбинации с использованием гранат.

В случае необходимости подконтрольную четверку можно поделить на две отдельных группы, отправив каждую в свободное плавание по просторам миссии. Ну а для того чтобы компьютерные коллеги не «заплыли» слишком уж далеко, к голове каждого из них на сильно прикручена видекамера, в реальном времени транслирующая изображение на монитор игрока. В режиме этой камеры также будет доступно меню оперативного управления, поэтому после небольшой тренировки запросто можно научиться «рулить» сразу двумя группами. Кстати, аналогичная камера имеется и у вышеупомянутого снайпера, благодаря чему игрок получит возможность в любой момент взглянуть на поле

боя с отдаленного ракурса.

Остальная экипировка вполне стандартна: миникамеры для заглядывания за углы и под двери, несколько видов гранат и пушек, пара-тройка разновидностей обмундирования, от веса которого зависит мобильность бойцов. Наконец, «на сладкое» полагается баллончик с перцовым газом, грамотное использование которого сильно понизит желание противников сопротивляться и позволит подчиненным взять их в плен, что добавит очков в окне результатов миссии.

С фонариком наперевес

Первые скриншоты из SWAT 4 выглядят особенно выигрышно, если их рассматривать вперемешку с полотнами, запечатлевшими мрачно-угловатый закат SWAT: Urban Justice. Сотрудники Irrational Games не стали изобретать очередное графическое колесо, а просто лицензировали свежие версии графического движка **Unreal Technology** и физического моторчика **Havok**. Эту смесь приправили старательностью художников, и в итоге SWAT 4 может похвалиться не только поддержкой самых современных «фишек», но и потрясающе высокой детализацией практически всех игровых объектов.

Ну и еще один приятный подарок, который хитрецы из Irrational Games явно припасли напоследок — это мощный многопользовательский режим. В нем, помимо нескольких вариаций на тему **Counter-Strike**, обещана возможность прохождения кампании... вчетвером. Так что поклонники онлайн-баталлий вряд ли будут разочарованы. ■

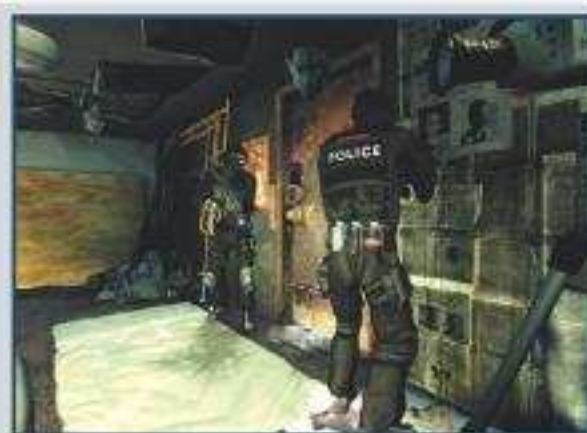
Спецназ города ангелов



S.W.A.T. является аббревиатурой словосочетания Special Weapons And Tactics, что на русский язык можно перевести как «специальное оружие и тактика». Столь смешное название это полицейское спецподразделение получило вследствие ситуации, сложившейся в городе Лос-Анджелес в 60-х годах прошлого века. Тогда

полиция столкнулась с огромным количеством инцидентов, которые не могли быть разрешены рядовыми офицерами из-за их невысокой оружейной и тактической подготовки. Выходом стало создание спецподразделения с упором именно на использование оружия и оригинальных боевых тактик. И уже 9 декабря 1969 года бойцы S.W.A.T. прошли боевое крещение, проведя успешную четырехчасовую операцию против группировки «Черные Пантеры».

Сегодня имя S.W.A.T. носят полицейские спецподразделения в десятках городов США.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Irrational Games (авторы, между прочим, Freedom Force) обладают привычкой создавать качественные игры. Поэтому, несмотря на отсутствие надлежащего опыта, у них есть все шансы сделать из SWAT 4 конфетку.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

ЖАНР
Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК
Cyberlore Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

ПОХОЖЕСТЬ
The Sims, Singles

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

2005 год

www.arushgames.com/games/playboy/

Олег Ставицкий



Playboy: The Mansion

Глядя на то, с каким тщанием **Cyberlore Studios** выводят интерактивное жизнеописание Хью Хефнера, хочется встать, снять шапку и продекламировать что-нибудь вроде "безумству храбрых поем мы песню". Потому что выпускать игру, которая выглядит, звучит и, чего уж там, играется, как *The Sims 2*, после выхода собственно *The Sims 2* — это, конечно, поступок, исполненный большого мужества. Тем не менее при более пристальном рассмотрении выясняется, что *Playboy: The Mansion* — вовсе не бездумный клон "Симс", как некоторые тут могли подумать. Да, игра выглядит, как орденоносный симулятор обывателя и, безусловно, заимствует у него определенные идеи. Но, изучив проект на многочисленных выставках, мы пришли к выводу, что у *Playboy: The Mansion* может получиться. Она вовсе не претендует на звание

Sims-киллера. Здесь вместо грязных пеленок — дорогое нижнее белье, а вместо барбекю с туповатыми соседями — джакузи с тремя моделями сразу. *Cyberlore* берет за основу идею социального симулятора и выстраивают на ее фундаменте оду гламуру, коктейлям и глянцу, а вовсе не обывательщине и каталогам с недорогой мебелью. По этому поводу мы решили еще раз вспомнить все, что уже известно об игре на сегодняшний день, а также обратиться к разработчикам, *Cyberlore Studios*, за дополнительными деталями.

Модели и мы

Если вы по каким-то причинам до сих пор не знаете, что такое *Playboy: The Mansion*, сообщаем. Дуэт *Cyberlore/Ubisoft* готовит нам симулятор жизни. Но не жизни абстрактного обывателя, а вполне конкретного человека — ме-

диаманата и мультимиллионера Хью Хефнера, хозяина корпорации "Playboy" и известного ловецас. Более того, события игры ограничены знаменитым поместьем Хефнера, в котором, по слухам, проходят нечеловечески роскошные вечеринки, где можно увидеть, как перебравшая лишнего Клаудия Шифер взасос целуется с тремя цирковыми карликами.

То есть у Хефнера в лице нас есть две насущные проблемы — с одной стороны, необходимо постоянно поддерживать плотность знаменитостей на квадратный метр своей усадьбы, а с другой — решать вполне себе насущную проблему по выпуску ежемесячного журнала (тут редакторскому составу "Игромании" делается дурно, потому что мы каждые четыре недели решаем точно такую задачу). Как все это выглядит с точки зрения геймплея? Очень просто. Конечно, "вечериночная" составляющая является вольным перепевом сами понимаете какой игры. Изначально Хефнер обладает лишь небольшого размера особняком, в котором стыдливо примостились резные стулья и пара репродукций Энди Уорхола. Постепенно владения магната будут расширяться — появится целый грот с джакузи и бассейном, интерьер обрстет дорогой мебелью, а по пустым коридорам заселят модели и мужчины в пиджаках, купленных на последней неделе моды в Милане. Разумеется, за все это надлежит отвечать нам. Каждый посетитель знаменитого поместья Хефнера имеет свое настроение, свои потребности и желания, о чем крас-

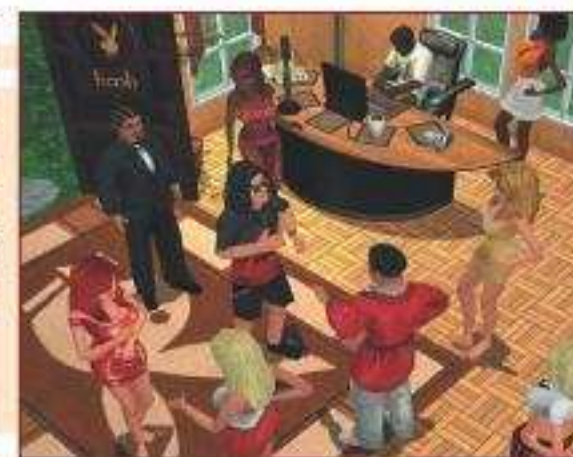
норечиво сообщают различные иконки над его головой. На нас лежит невероятно тяжелая задача — как сделать так, чтобы на вечеринке всем было хорошо? Сэкономите на диджее — и публика в панике разбежится, заслышав голос какой-нибудь Барбары Стрейзанд. Безвкусно обставите



Кто бы мог подумать, что главный дизайнер самой сексистской игры окажется женщиной?!

квартиру — и модели презрительно скорчат носик. Сэкономите на коктейлях... ну, вы поняли. Та часть *Playboy: The Mansion*, что посвящена вечеринкам, конечно, отчаянно напоминает *The Sims*. Но скажите, можно ли было в проекте *Maxis* увидеть, как две пьяные топ-модели танцуют стриптиз на бильярдном столе? Причем, замечу, топ-модели реальные — *Cyberlore* получили полный доступ к телам всех *Playmates*, что когда-либо появлялись на страницах журнала.

Что касается журнала, то тут в мир веселья, коктейлей и загорелых тел вторгаются хищные зако-





1 Нравы гостей и моделей Хью Хефнера не отличаются благообразностью. Что только радует.



2 Неудивительно, что главным дизайнером игры является женщина. Мужчина умер бы от... хмм... вождения еще на стадии пре-продакш (читай: изучении всех номеров Playboy, начиная с выпусков 60-х гг.)

ны капитализма. Вам предстоит решать, какую рекламу (и сколько) ставить в номер (в этот момент наш главредaktor хватается за сердце), кого поместить на обложку, у кого взять интервью, кому заказать обзор свежих пластинок, какую модель, наконец, сделать Playmate of the month и так далее. Журнал приносит вполне ощутимые деньги, без которых не будет ни вечеринок, ни дорогой мебели, ни перебравшей Клаудии Шифер с цирковыми карликами.

Смутный объект желания

То, что вы прочитали выше, — это общедоступная информация о Playboy: The Mansion, которую можно почерпнуть из развернутых пресс-релизов. А вот ниже начинается сплошной эксклюзив, так как мы захотели подробностей. И обратились за последними к самим Cyberlore. А если точнее — к Бренде Брэтвайт (Brenda Brathwaite), ведущему дизайнеру Playboy: The Mansion.

Игра предложит нам сразу два режима — Freeform и Mission Play. Первый, как нетрудно догадаться, — это свободная песочница на манер все тех же The Sims 2, в то время как Mission Play являет собой четкую последовательность миссий — с заданиями, подзаданиями и вполне осязаемой возможностью получить game over.

“Игромания” ([И]): Бренда, здравствуйте! Для начала —

принимайте наши поздравления. Мы тут в морозной России очень впечатлены успехами Cyberlore на почве Playboy: The Mansion. Похоже, это первая игра, которую можно будет поставить рядом с эээ... другим social sim.

Бренда Брэтвайт ([ББ]): Привет, морозная Россия! Спасибо за отзыв. Мы надеемся, что наша игра не затеряется в тени другого... ну, вы поняли.

[И]: А мы как надеемся! Именно поэтому у нас к вам масса вопросов. Вот, скажем, известно, что Playboy: The Mansion предложит нам сразу два режима — Freeform и Mission Play. Скажите, сможем ли мы заниматься бизнесом в “свободном” режиме? То есть — устраивать моделям фотосессии (чего уж там — этого мы хотим больше всего) и выпускать журнал? Вообще, Freeform бесконечен?

[ББ]: Не извольте волноваться: и в Freeform, и в Mission Play вы сможете встать за камеру и снять Playmates, как вашей грязной мужской душонке заблагорассудится (о, ну все — можно спать спокойно — прим. похотливой редакции). Потом вы собираете эти фотографии вместе с другими элементами журнала и выпускаете очередной номер “Playboy”. Freeform — бесконеч-

ный режим, он фокусируется на выпуске издания, зарабатывании денег и славы, а также, конечно, на знаменитых вечеринках Хью!

[И]: Ок, а что насчет Mission Based? Какие цели будут поставлены перед нами? Как долго займет у нас выполнение одной миссии? Вообще, вы там что, прикрутили к Playboy: The Mansion какой-то сюжет?

[ББ]: Кампания состоит из 12 миссий, в которых вы пройдете через все основные события, которые произошли в жизни нашего Хью Хефнера на протяжении возведения его медиа-империи (а это, между прочим, 50 лет!). Примерив пиджак Хефнера, вы организуете Playboy Jazz Festival, запустите www.playboy.com и так далее. Так как игра позволяет вам самому выбрать ритм, в котором будут развиваться события, эти самые 12 миссий могут занять у вас от 15 до 40 часов!

[И]: Мы знаем, что в игре будет полно моделей, которые в свое время побывали на страницах журнала. Расскажите, как вы создавали их трехмерные модели? Как бедные моделлеры сдерживали гормоны? Вы им там бром в кофе не подмешивали?

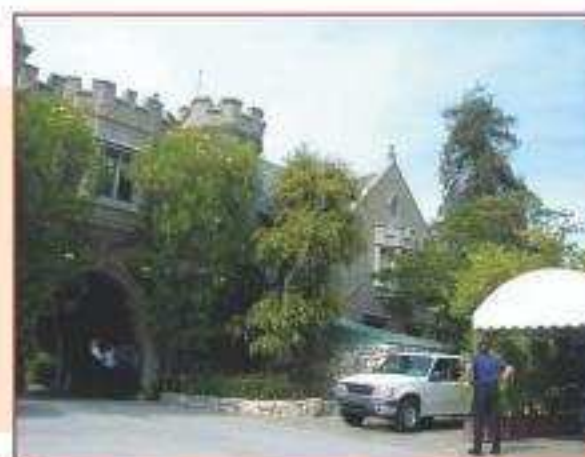
[ББ]: Обошлось, к счастью, без гормональных взрывов. В игре будет 75 с лишним Playmates.

А создавали мы их так — выдавали каждой персональную анкету, которую она заполняла, и по итогам анкетирования создавали персонаж. Среди прочих Playmates у нас фигурируют Carmen Electra, Dita Von Teese, Julie McCullough and Lindsay Vuolo.

Во время съемки модели, кстати, могут начать капризничать — у каждой из них есть собственное видение того, в каком ракурсе ее формы будут смотреться наиболее выгодно. Так что нам придется совладать не только с камерой, но и с характером той же Кармен Электры.

[И]: А как у вас обстоят дела с AI моделей? Говорят, они могут начать капризничать? То есть сможем ли мы в приказном тоне заявить: “Стой здесь, смотри сюда и улыбайся”?

[ББ]: Оставьте ваши доминаторские замашки при себе! Во время фотосессии у вас будет полный контроль над камерой (таак — прим. редакции), гардеробом модели (тааак — прим. редакции), но не над самой моделью (так мы и думали! — прим. расстроенной редакции). Она будет ходить по комнате, принимать различные позы, а вы будете в этот момент носиться вокруг нее, приближать, удалять, менять ракурс и пытаться сделать наиболее интересный кадр. Вы также





3 Нет ничего страшнее человека, которого оторвали от фотосессии такого рода.



4 "Ты согласна пойти со мной на футбол?! Ура! Сегодня как раз играют Sweaty Buffalos!"

получите контроль над ее гардеробом, решая, что на ней будет одето (или не одето). Плюс, выбор декораций, в которых пройдет съемка, также остается за вами.

[И]: Хорошо, давайте обратимся к финансовой части игры. Каким образом мы зарабатываем деньги в *Playboy: The Mansion*?

[ББ]: Все просто — вы получаете деньги, издавая "Playboy"! Когда вы собираете весь необходимый материал, вы просто издаете очередной номер и получаете прибыль, которая зависит от качества свежевыпущенного журнала (прямо как в жизни — прим. усталой редакции). Вырученные финансы вы можете затем пустить на оборудование поместья, можете вложить их в журнал, а можете заказать очередную вечеринку.

[И]: О, вот насчет вложения в журнал, пожалуйста, поподробнее! Как мы можем улучшить его качество? Можно ли, скажем, увеличить количество страниц или качество бумаги?

[ББ]: Сразу видно, что вы сами издаете журнал! Нет, это уже слишком. Вы улучшаете качество журнала, увеличивая качество его содержания. Например, если вы убедите какую-нибудь знаменитость дать вам интервью — номер продается лучше и принесет большую прибыль. Вам также нужно

будет следить за тем, что происходит в мире. Скажем, в определенном месяце популярен спорт (ну, например, идет олимпиада). Очевидно, что если вы подсуежитесь и поместите на обложку какую-нибудь известную пловчиху топless — номер разойдется, как горячие пирожки!

[И]: А с рекламой что? Можем ли мы контролировать ее количество? (Да-да, меня тоже этот вопрос интересует — примечание глав. редактора.)

[ББ]: Ох уж эти издатели... Да, вы можете регулировать, сколько страниц пойдет под рекламу в каждом конкретном выпуске. Но если вы выпустите номер с 80% рекламы, это, конечно, принесет вам денег, но такой журнал мало кто купит.

[И]: Хорошо, поговорим о приятном. Скажите, насколько сам Хефнер и вообще журнал вовлечены в создание игры?

[ББ]: Playboy Enterprises и мистер Хефнер самолично работают над игрой вместе с нами. Они постоянно помогают нам советом, отвечают на ворох вопросов, которые им ежедневно задают наши гейм-дизайнеры. Они хотят, чтобы игра отражала стиль жизни "Playboy". Кстати, одна из Playmates недавно приходила к нам в офис — записывала свой го-

лос для tutorial. Звукоинженера выносили из студии...

Финишная прямая

Все это, безусловно, хорошо. Но мы не могли удержаться от неудобных вопросов. Как Cyberlore планируют конкурировать со своим главным соперником — монструозным проектом Maxis?

[И]: И все-таки, Бренда. Скажите, что *Playboy: The Mansion* предложит (с точки зрения геймплея) тем игрокам, которые сейчас одержимы... другим social sim?

[ББ]: Передайте этим геймерам, что все, что они так любят в своем "другом social sim", у нас присутствует в полном объеме! У нас есть персонажи, которые населяют поместье Хефнера, — у каждого из них свои потребности и желания. И если вы хотите, чтобы вашим гостям было хорошо на вечеринке, вам придется постараться — точно как в... ну, вы поняли. Мы берем этот базис и добавляем к нему огромный экономический пласт — вам придется ежемесячно выпускать журнал, который ежемесячно читают сотни тысяч человек!

[И]: Хорошо, а что в этом коктейле доминирует? Модели и вечеринки или бизнес-планирование?

[ББ]: Пропорции равнозначны! Игрок сам решит, что ему интереснее — возводить медиа-империю и выпускать один из самых прибыльных журналов в истории СМИ или закатывать вечеринки с диджеями, коктейлями и пьяными моделями. Вам решать!

[И]: Спасибо за ваши ответы, Бренда! Ждем вашу игру, чего уж там скрывать, с нетерпением!

[ББ]: Не за что! Готовьтесь к *Playboy: The Mansion* и учитесь контролировать ваше либидо — это умение вам, поверьте, понадобится во время игры.



Удивительная история, верно? Клон *The Sims 2* с прикрученной экономической составляющей на глазах расправил крылья и превратился в полновесную игру, которую сам Хефнер делает бок о бок с энтузиастами из Cyberlore. Насколько у Ubisoft получится тягаться с **Electronic Arts** и последует ли вслед за релизом бесконечная череда аддонов, патчей и любительских модов — неизвестно. Но очевидно, что на *Playboy: The Mansion* стоит обратить самое что ни на есть пристальное внимание. В конце концов, не в каждой игре можно увидеть перебравшую Клаудию Шифер, которая целуется с тремя цирковыми карликами.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Cyberlore взяли за основу базис *The Sims 2* и выстроили на его основе оду гламурному образу жизни. Модели, коктейли, вечеринки, звезды, диджей и гламур — вот составляющие *Playboy: The Mansion*.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru

Пока мы всем составом сходим с ума от непрекращающегося вала релизов, наши штатные шпионы продолжают собирать информацию о хитах ближайшего и не очень будущего.

Так, неутомимые братья Москвитины бросают взгляд на грядущую киберпанк-поросль. У **Project: Snowblind** исключительная родословная: он задумывался как мультиплеер-экшен в орденосной Вселенной **Deus Ex**, но **Eidos** посчитали, что игра достойна большего. В результате — встречайте киберпанк-шутер, в котором, среди прочего, присутствует пушка, стреляющая нанопчелами, способными зажалить любого человека до натуральной наносмерти.

Чуть ниже — еще один киберпанк-экшен, теперь уже от третьего лица. Благородный английский издатель **Codemasters** подхватил модный сегодня тренд и продолжает, наряду с **Psi-Ops**, развивать тему пси-способностей. О том, что **Second Sight** — не очередной консольный лорт, а породистый хит, читайте в соответствующем материале.

Наконец, на закуску — обширные вести с питерских полей. Андрей наш Александров вновь отправился в офис “Лесты”, где ему была продемонстрирована изрядно похорошевшая версия их блокбастера “**Стальные монстры**”. Лишний раз убедившись в том, что перед нами — исполинских размеров хит, мы решили снабдить вас свежими подробностями.

Олег Ставицкий, редактор

Project: Snowblind

Егор и Олег Москвитины

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos ■ Разработчик: Crystal Dynamics ■ Похожесть: Deus Ex: Clan Wars ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Зима 2005 ■ Сайт игры: www.projectsnowblind.com

Тандем **Eidos Interactive** и **Crystal Dynamics** испытал себя практически во всех жанрах, и сегодня названия компаний по праву ассоциируются с одними из наиболее известных игровых серий современности. Вот только в особой любви к 3D-шутерам команды пока что замечены не были. Но в самое ближайшее время это досадное недоразумение станет мертвым досадным недоразумением. Очередной плод творческого союза — экшен от самого что ни на есть первого лица, **Project: Snowblind**, увидит свет уже зимой 2005 года. А вот каким он будет, этот добытый в киберпанк-каменоломнях пробный булыжник, мы попробуем разобраться прямо сейчас.

Игра теряет корни. А что обретено взамен?

Известно, что на ранних стадиях разработки **Snowblind** команда проекта была под сильным впечатлением от идей **Ion Storm** и ее **Deus Ex**. Более того, на роль консультанта даже пригласили **Уоррена Спектора** — биологического папу “деуса”; а сама игра, по мусолившимся в прессе слухам, должна была стать онлайн-придатком легендарной вселенной. Впрочем, с тех времен утекло уже немало кофе и запрещенных стимуляторов, а предпочтения **Crystal Dynamics** успели сместиться в сторону войнушки утыканых имплантами универсальных солдат с мировым злом. Время действия



Местные враги любят, очевидно, пустить пыль в глаза.



Что символизируют собой бирюзовые пятна — даже страшно представить.

этой самой войнушки — 2065 год. Нанотехнологии и киберсолдаты уже существуют, но еще не успели стать обыденным явлением вроде генетически модифицированного кофе по утрам. Место — Гонконг, где некий деструктивный режим ставит бесчеловечные социальные эксперименты над населением, а злобные злодеи почти завладели оружием повышенной мощности и секретности. Самая капиталистическая часть Китая не случайно выбрана в качестве плацдарма для спасения мира: где еще, как не в Гонконге, можно найти столь сбалансированную атмосферу бизнес-технократии и восточной философии? Лучшей оболочки для киберпанкового действия придумать было нельзя.

Основу пейзажа составят урбанистические виды. При этом на каждом здании, каждом незанятом транспортном средстве крупными буквами обозначено “вход свободный” — “естественности” окружения в этой игре уделяется особое внимание. Разработчики мечтают создать максимально открытую атмосферу погрязшего

в гражданской войне города, и, судя по скриншотам, им это удастся. Кроме того, игровое окружение обещает быть полностью интерактивным: так, организованный при помощи пары гранат завал станет “естественным” препятствием на пути наступающего противника. При таких исходных тактика **Snowblind** обещает доставить всем нам немало “мгновений чудных”.

Разбушевавшимся в гонконгских кварталах злодеям противостоит доблестная “Коалиция Свободы” (**Liberty Coalition**, очередная ООН) в лице десантно-штурмовой группы имени Натана Фроста, который, собственно, и является нашим альтер эго. Будучи смертельно раненым в одной из заварушек, Натан попадает в операционную, где доблестные хирурги проводят ему основательную смену “начинки”. В общем, из палаты герой выходит уже совсем другим человеком, который и силовой щит сгенерировать может, и невидимым в два мига станет, и разве что воду в вино не превращает.

КЛИКай! по правилам



Мультиплеер-корни дают о себе знать — в Project: Snowblind развито чувство локтя.

На службе закона

Одиночную часть игры можно условно поделить на три группы миссий: total war — идее в бой бок о бок с группой (12-20 чел.) компьютерных коллег; solo battle — один в поле воин; и infiltration — «воюем» с охраняемыми системами, электронными ловушками и турелями (хакеры — основа населения киберпанка). Многопользовательский режим будет состоять из традиционных deathmatch, team deathmatch и capture the flag, а также более свежих режимов assault и hunter.

Вернемся к total war. Наш главгерой вовсе не является абсолютным одиночкой. Crystal Dynamics последовательно отстаивает правду жизни, а потому некоторые места без управляемых компьютером союзников пройти будет практически нереально. Обещается, что наши попутчики смогут отлично сами о себе позаботиться, грамотно выберут огневые позиции, прикроют друг друга в случае надобности — и вообще, будут действовать как одна слаженная команда. Разработчики даже пророчат способность самостоятельной, без участия игрока, зачистки чуть ли не половины любого уровня. Правда, при таком методе возрастает вероятность потери взвода, что автоматически приводит к поражению. Так что от использования напарников в качестве живого щита и пушечного мяса в Snowblind придется отказаться.

Впрочем, товарищество товариществом, а основную тяжесть в деле спасения человечества придется взвалить на свои широкие и мускулистые плечи. Зубодробительный арсенал (24 единицы!), с помощью которого в Project: Snowblind планируется заниматься этим самым спасением человечества, имеет все шансы попасть в Парижскую палату мер и весов. В качестве эталона, разумеется. Мало того, что самих стволов не счесть-перечесть, так каждый из них еще и наделен двумя режимами поражения противника: основным и альтернативным. Старый добрый шотган, например, по совместительству постреливает бомбами-липучками, которые запросто прилипают к тельцам врагов. Последние от подобного обращения впадают в панику, рвутся к своим, чем организуют импровизированные братские могилы.

Пословица «одна голова хорошо, а две лучше» принимается в Crystal Dynamics довольно близко к сердцу. Поэтому «специальное» оружие в игре обычно наделено собственным интеллектом. Пушка с красивым, а

главное редким, французским именем Flechette поражает противника самыми неправильными, по мнению всех Винни-Пухов мира, пчелами — электрическими. Оные, вместо того чтобы производить вкусный и полезный мед, носятся по окрестностям, доводя прохожих до состояния мертвого врага. Более того, пытаясь умертвить «челок», враги организуют хаотические свалки и нередко попадают друг в друга. Нам в столь замечательной ситуации остается запастись попкорном и занять места в последнем ряду зрительного зала — не для того, чтобы целоваться с дамой, а просто из соображений безопасности.

Еще один неплохой подарок игрокам от арсенала Snowblind — возможность создания комбинированных вооружений из нескольких стволов или при помощи специальных объектов. Любимица разработчиков пушка H.E.R.F. трудится в качестве портативного выбрасывателя энергии. Альтернативный режим — расстрел противника минами, которые можно начинить не только взрывчаткой, но еще и механическими паучками, умеющими разбегаться по округе так, что никаким тапком их уже не успокоишь.

Отдельная история — автотранспорт. Простаивать в Snowblind он явно не будет. Не воспользуетесь вы — за штурвалы сядут оппоненты. Может, помните, как, извините за неполицоректное сравнение, в престарелой аркаде Golden Axe мы рубились за право наездничества на драконах? Вот и здесь, представляется, будет не менее жарко. Уже известно, что одними из самых мощных видов транспорта в игре станут танки и шагающие экскаваторы (м-р Лукас, привее-ет!). При помощи этой сельхозтехники можно не только в любой момент поднять целину, но и на корню погасить сопротивление противника. Обещается, что физика транспортных средств будет отработана на твердую «пятерку». Танки смогут с разгона штурмовать провалы в мостах; после фатального попадания техника не прикинется грудой металлолома, а, не вызывая сомнений в реализме, завалится в правильном направлении согласно сами понимаете чьим законам.

Для тех же, кому танковые клинья не по вкусу, в закромах Snowblind уже сложены в штабеля многочисленные мини-роботы. Управлять последними можно исключительно при наличии специального вооружения. Стальная мелюзга на службе Натана Фроста имеет двойное назначение: разведывательное и увеселительное-деструктивное (все тот же паучок).



Подводя итоги, скажем, что Project: Snowblind имеет все шансы привлечь к себе как любителей однопользовательской игры, так и поклонников сетевых баталий (если, конечно, разработчики действительно претворят все свои обещания в жизнь). И вполне возможно, что на шутерной Аллее славы в скором времени появится еще одна звезда. ■



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38
«Санрайз» 956-12-25
«Корвет» 369-06-94
«Систек» 781-23-84
«КИТ» 389-44-27
«Компьютадор» 503-64-54
«АвиаКомп» 946-04-26
«Велес Дата» 455-55-81

Second Sight

Игорь Варнавский

Жанр: Action/Adventure ■ Издатель: Codemasters ■ Разработчик: Free Radical Design ■ Похожесть: Psi-Ops, Messiah ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Конец 2004 года ■ Сайт игры: www.codemasters.co.uk/secondsight

Что бы там ни говорилось о богатстве приставочного рынка и умопомрачительных бюджетах приставочных же игр, факт остается фактом: из-под неоновых вывесок с надписями Sony, Microsoft и Nintendo в наши скромные РС-края регулярно отправляются визитеры. Цель их проста: продать владельцам "персоналок" то, что уже продано обладателям приставок, и заработать на этом еще одну пачку игродолларов. В качестве свежего примера можно привести компанию Free Radical Design, готовящуюся обменять на наши монеты свой убер-экшен Second Sight. Ну что, подумаем над сделкой?

Эффект бабочки

На первый взгляд, главный герой этой стильно-мрачной игры, Джон Ваттик, рядится в привешенную многим шкуру голливудского супермена, который — какая беда! — захворал и ни черта не помнит. Однако стоит приглядеться повнимательнее, и вот глаза уже начинают цепляться за черты, которые выдают в мистере Ваттике главного героя киберпанк-игры.

Первая родинка — запоминающееся действующее лицо. Герой обязательно должен быть, что называется, из ряда вон. Наш подопечный именно таков. В его голове гуляет сквозняк амнезии, тело основательно разукрашено шрамами от операций и мумифицировано бинтами. В глазах горит паранормальный огонь, на кончиках пальцев искрится неведомая сила. Очнувшись от комы в лазарете "где-то в Сибири", Ваттик миглом вступа-

ет в неравную разборку с собственным прошлым и принимается мстить обидчикам-ветеринарам.

Второе родовое "проклятие" жанра — флэшбэки. Здесь наши дорогие и совершенно здоровые читатели наверняка зададут вопрос: что это такое? Отвечаем: яркие вспышки, вырывающие вас из реальности и возвращающие в сумеречное прошлое. Отличный, между прочим, способ раскрыть сюжет, которому в Second Sight уделяется огромное внимание. Компания в оперативной памяти Ваттика чем-то напоминает галлюцинации из Max Payne. Все те же изыски сценаристов, закрашивающих белые пятна в мозаике-сюжете. Все та же прессующая органы чувств атмосфера. Только если в судьбе Макса Пэйна флэшбэки были вещью сугубо вспомогательной, то в Second Sight они играют в первом составе. Это полноценные миссии, которые во многом определяют то, как будет развиваться сюжет дальше. Убитый (или не спасенный) во время экскурсии в прошлое персонаж не появится в дальнейшем. Содеянное в былые дни эхом отзовется в грядущем. История рассказывается сразу в двух временах, и миг между прошлым и будущим будет поражать игрока своей интерактивностью.

Иной

Кусок прошлого, кстати, можно предсказать уже сейчас. В детстве Джона Ваттика мучили головные боли. Во снах он регулярно совершал пешие прогулки. Наверное, еще и разговаривал сам с собой укладкой. Словом, болел мальчик по полной программе. Врачи, правда, успокаивали: возрастное. Оказалось хроническим: уже взрослый, скитающийся по зловещей больнице, Ваттик обна-

руживает в себе дурные наклонности одну за другой. Он — псионик. Человек, способный силой мысли двигать предметы и себе подобных. Умеющий восстанавливать изрядно пошатнувшееся здоровье. Запросто покидающий физическую оболочку, дабы бесплотным духом устремиться на поиски более подходящего в сложившейся ситуации тела. Может Джон, наконец, и пси-взрыв организовать — разрушительная волна чистой энергии сметет недоброжелателей неважно, по большому счету, к чьей матери.

Из всего этого магического (пардон, псионического) арсенала нас первым делом интересуют два первых пункта: телекинез и проекция. Эти спецспособности меняют игровой процесс самым кардинальным образом. Очумелые телекинетики могут швырять во врагов шкафы, размахивать стульями, да и просто хватать первого встречного супостата за шкуру, воинственно околачивая им стены. А потом запустить беднягу в толпу единомышленников. Представляете, какой простор для измывательства над ИИ? Или вот еще такая ситуация. Вас держит на мушке снайпер. Высунуться нельзя — прихлопнут и имени не спросят (как и любой уважающий себя стелс-экшен, Second Sight не признает кавалерийской тактики, Рэмбо и Супермен уже давно состарились, слышите?). Вариантов решения задачи — воз и маленькая тележка. Можно изловчиться, занять позицию и победить в снайперской дуэли по-честному. Можно "нащупать" снайпера телекинезом, вытащить из убежища, пригвоздить к потолку и расстрелять без суда и следствия. Не спортивно, но зрелищно и безопасно. Если же получится подобраться поближе (допустим, стрелок все же зазевался на посту), то есть резон наградить супостата пси-волной. Можно, в конце концов, отвести взгляд врага (да-да, такая возможность тоже есть, помогает, надо сказать, ничуть не хуже шапки-невидимки), подкрасться к нему вплотную и порешить любым из способов, подсмотренных в кино последних лет. "Искусство войны" от Free Radical Design научит вас решать проблемы (а все проблемы сводятся к человеку) творчески, с огоньком. И при этом как можно реже повторяться. А ведь мы специально не говорили о самом изобретательном подходе — переселении душ...

Но не пси-хлебом единым сыт геймплей Second Sight. Среди



Современная хирургия, воистину, не знает границ!

других вечных ценностей — стелс-подход к решению задач. Здесь Джон Ваттик равняется на своего коллегу из Manhunt. Кстати, их родство подчеркивают некоторые скриншоты, спешите видеть. По тем же скриншотам судим, что у Ваттика явно имеется диплом какой-нибудь засекреченной школы единоборств. Беглый умалишенный на наших глазах ломает шею одному из трех секьюрити, закрывается обмякшим телом, расстреливает двух остальных. Читатели с богатым воображением и скромным опытом общения с приставочными экшенами аплодируют, а мы переходим к третьему киту, на котором покоится славный Second Sight.

Это ган-файтинг. Старый, добрый, ураганный. Пахнущее порохом противостояние развернется и в замкнутых коридорах, где даже стены шепчутся о антимировых заговорах, и среди сугробов далекой для настоящего янки страны Сибири, и, наверняка, много где еще. Ну, а когда разработчики в своем пресс-релизе скромно умолкают, их сменяют скриншоты, по которым можно смело сделать прогноз: командному экшену — быть! И, хотя в настоящем киберпанке единственный NPC, которому можно доверять как себе, — это шотган, наличие единомышленников, способных поддержать кинжальным огнем и крепким словом, радует. Особенно хороша вон та девица с машинганом!

Кстати, об оружии. Радость узнавания будет! Хотя бы потому, что действие разворачивается в "недалеком будущем". На поле боя баллистическая экспертиза обнаружила следы применения как продукции заморских товарищей Хеклера и Коха, так и творений скромного соотечественника Калашникова. Будет и много других не менее славных стволов. Не совсем стандартно реализован снайперский режим: стоит нашему орлиному глазу примкнуть к окуляру, как на экране в правом нижнем углу появится небольшой прицел с перекрестием. Сам же вид от тре-



Дорогая, куда поставим больничную койку?

твого лица при этом никуда не денется. Объяснить невозможно, смотрите скриншоты. Или в срочном порядке выжидайте из памяти боевые моменты **Delta Force**, в которой "двойное" прицеливание появилось впервые в индустрии.

Доподлинно известно, что выбирать между стилями прохождения можно будет постоянно. Как и комбинировать различные элементы. Куда важнее знать другое: каким бы рьяным адептом того же самого ган-файтинга вы ни были, проигнорировать прочие режимы игры не удастся. Оружие появится не сразу, патроны в дефиците, а пси-способности так и вовсе предстоит раскрывать одну за другой. Впрочем, все это делает игру даже еще более интересной, не так ли?

Рэгдолльное раздолье

Графический движок **Second Sight**, как и полагается любой другой жертве неоднократных

консольных операций, хромает на обе ноги и страдает на оба полушария. Судя по скриншотам, он держится на уровне, прости господи, **Freedom Fighters**, изредка пытаясь взять барьер **The Suffering**. Конечно, приставочную рухлядь отреставрируют в компьютерной версии. Но только совсем чуточку, так что волшебной реинкарнации ждать не приходится. Воротить нос тоже не стоит: даже без пластических операций **Second Sight** смотрится на твердую "четверку", пусть и с маленьким минусом. Тщательно прорисованные мордашки персонажей, недурственные модели оружия, приличные текстуры, четкие объекты интерьера.

А главное — в визуальном ряде игры не обошлось без выдающихся технологий. И все они существуют благодаря совместным действиям странных возможностей Джона Ваттика и качественного физического движка. Напри-

мер, когда наш герой поднимает в воздух очередного недруга, тот активно шевелит конечностями, демонстрируя замечательную анимацию. А если игрок пожелает, то, наверное, сможет и показать, как движок отра-

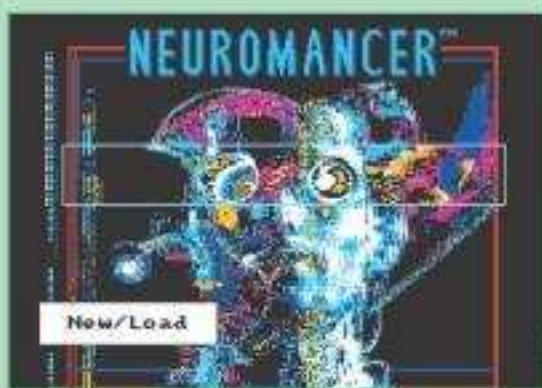
батывает столкновения с предметами. Интерактивность, благодаря тому, что Джон Ваттик контужен на всю голову, так же выходит на новый уровень. Из подручных столов сооружаем баррикады. Стульями забрасываем огневые точки врага. Издалека дергаем скрипучие двери, чтобы совсем уж свести с ума чуткую охра-



Народная медицина творит чудеса. Через полгода бега трусцой и обтираний так сможет каждый. Это мы вам как доктора говорим.

ну. Или вот искривление пространства — самый зрелищный финт **Second Sight**. Потрясающая картинка: текстуры смешиваются в искрящемся водовороте, изображение смазывается, на экране творится настоящее буйство технологий. Ей-богу, ради одного этого игре стоит уделить самое пристальное внимание! ■

Ему уже шестнадцать лет...



История киберпанка как компьютерно-игрового жанра берет свое начало в 1988-м году. Именно тогда свет увидела авантюра **Neuromancer**, сюжет которой практически полностью соответствовал тексту одноименной книги авторства почитаемого среди поклонников стимуляторов, свободного хака и анархии гражданина **Уильяма Гибсона** (в родных степях книга была издана под названием "Нейромантик"). Благодаря этой игре игроки-первопроходцы узнали, что человеческие органы можно приобретать в розничной торговой сети, компьютеры являются очень серьезным и разрушительным оружием, а киберпространство просто обязано стать вторым домом для человека разумного.

Блеснув **Neuromancer**ом, 80-е решили успокоиться, и до 1993-го года разработчики цинично морили владельцев персональных компьютеров киберпанковым голодом (злодеям-приставочникам повезло больше, их **Snatcher** мог похвастаться отличным сюжетом, в который вошла даже отменно проработанная любовная линия,

и "правильным" киберпанк-антуражем). Зато третий год нового десятилетия осчастливил оголодавших игроков потрясающим проектом **Syndicate**, который вместе с сиквелом **Syndicate Wars** (вышел в 1996-м году) по праву считается одним из лучших представителей жанра, как среди стратегий, так и среди киберпанк-игр вообще.

Год 1994-й был явно не для граждан слаонервных. **Cyberia**, **System Shock**, **Beneath a Steel Sky** — дождь из потрясающих и самобытных проектов мигом промочил бранные головы ничего не подозревавших геймеров. То были потрясающие времена открытий, которые сегодня уже стали канонами жанра. Так, **Cyberia** наконец-то указала нам на корни вселенского зла — правящие планетой мегакорпорации (следует отметить, что эти гипертрофированные торговые кооперативы присутствовали и в вышеупомянутом **Syndicate**, однако там мы выступали на их стороне и зла по этой причине никакого не чувствовали). **System Shock** привнесла в жанр атмосферу настоящего хичкоковского триллера. И, наконец, в **Beneath a Steel Sky** было определено социальное положение героя жанра: почти полностью оторванный от общества маргинал-одиночка, плывущий супротив течения и поэтому регулярно натыкающийся на препятствия в виде тоталитарного пра-

вительства, злобных мафиозных группировок и тому подобное.

Далее мы позволим себе, подобно персонажам рассматриваемых игр, сделать небольшой скачок в будущее, поскольку именно на границе тысячелетий "акции" киберпанка круто пошли вверх. 1997-й и 1998-й годы лично для нас прошли под знаком **Blade Runner** и **Ubik**. Первый проект запомнился нелинейностью сюжета и всем тем, что принято называть "gloomy", то есть депрессивной, подавляющей атмосферой. "Юбик" хоть и не был классическим киберпанком, но здорово заикнулся о всякого рода псионике (см. **Second Sight**).

И все-таки настоящее счастье наступило для всех поклонников жанра с приходом очередного, 2000-го по счету, Деда Мороза. В мешочке у него прятался настоящий алмаз — потрясающий экшен **Deus Ex** от **Eidos Interactive** и **Ion Storm**. Как написал поэт, "смешались в кучу кони, люди", а в нашем случае — все, что было наработано за предшествовавшую дюжину нелегких лет. В одном куске программного кода оказались и борьба с тоталитарным государством, и противостояние корпоративному спруту, и судьба простого человека, из груди которого, как известно, и вырывается самый мощный протест. Словом, как называли лодку, так она и поплыла, — ведь название **Deus Ex**

произошло от латинского "дэус экс махина", что переводится как "бог из машины". И действительно, этот проект стал для адептов идолом, эталоном, тем самым "богом из...", если хотите.

Зная **Deus Ex** было подхвачено **Tron 2.0** (оказывается, внутри ЭВМ бушуют те же шекспировские страсти, что и по эту сторону системного блока), **Deus Ex 2** и **Enter The Matrix**. Отдельно стоит отметить проект **The Matrix Online**, который уже мчится по финишной прямой, дабы поскорее материализоваться на прилавках магазинов. Вместе с этой онлайн-овой RPG сбудется, наконец, мечта всех киберпанкеров Вселенной переселиться в виртуальное пространство, живущее по своим законам.

Не стоит забывать и наш ответ заморским чемберленам — "Код доступа: Рай" от **MiST land**. Всемогущий компьютерный разум, Всемирная сеть, подбор электронных ключей к общему счастью — не игра, а сюжет для оруэлловских антиутопий, оцененный, к счастью, по достоинству. А еще по стране уже всю гуляют мистлендовские же ролевые тактики "Власть закона" и "Власть закона: Полицейские истории", развившие вселенную "Рая". Причем, судя по разведанным, останавливаться на этом зеленоградская команда не планирует. Знай наших, одним словом!

Стальные монстры

Андрей Александров

Жанр: RTS/Симулятор ■ Разработчик: Леста ■ Издатель: Бука ■ Похожесть: Рыцари морей, Морской охотник ■ Дата выхода: Начало 2005 года ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Сайт игры: www.steelmonsters.com

Самыми интересными и забавными играми в мире, безо всякого сомнения, являются игры, которые еще недоделаны. От обилия присутствующих в них "глюков", недоработок, недокументированных возможностей, "читов" для отладки и прочих прелестей глаза разбегаются на первой космической скорости, а разум начинает петь восхищенные оды в адрес чистого, не затуманенного никакими условиями геймплея. Вот, например, возьмем игру "Стальные монстры", над которой сейчас трудятся сотрудники питерской студии "Леста". Только здесь из корпуса миниатюрного истребителя времен Второй мировой могут вырасти три пальмы. И ничего — летается вместе с этим зоосадам очень даже неплохо. Ничуть не хуже чувствует себя американский эсминец "Флетчер", который, благодаря мимолетному капризу разработчиков, оторвался от привычной водной глади и взмыл под небеса. Кораблику такое положение дел даже нравится, и он, взбивая кислород винтами, усердно куда-то "плывет" (летит? перемещается?), то и дело пуская торпеды в мельтешащие под ногами цели и получая туманов от вражеской ПВО. Красотища!

Боевые действия в этом мире, разумеется, ведутся по все

тем же самым абсурдно-забавным правилам. Военная техника по нажатию одной клавиши "материализуется" из воздуха, бодренько направляется глушить врагов, а потом, по нажатию другой клавиши, отбывает в мир мертвых. Наконец, третья клавиша повышает маневренность самолетов, и вот уже бомбардировщики превращаются в смертельных врагов для истребителей. После сцены, когда промахнувшийся мимо наземной цели мастодонт Б-29 затормаживает, нагло "сдает" назад и, повиснув в воздухе как заправской НЛО, творит-таки свое черное дело, я не выдерживаю и требую от разработчиков издать "Стальных монстров" немедленно и с подробным описанием всех недокументированных возможностей.

Монстры в бою

Впрочем, покончим с шутками и перейдем к серьезному. Дело в том, что, судя по вещественным доказательствам, предоставленным мне во время второго визита в "Лесту", у "Стальных монстров" есть все шансы стать одной из самых неординарных и интересных стратегических игр 2005 года. Одна подробная статья об этом проекте уже появлялась на страницах нашего сентябрьского номера,



Американский бомбардировщик увлеченно "вспахивает" очередной японский островок.

впрочем, для тех, кто по какой-то досадности не смог ее прочесть, можно запросто организовать краткий ликбез. Итак, "Стальные монстры" — это стратегия в реальном времени, с легким симуляторным гарниром, посвященная морской войне между США и Японией, проходившей в 1941-1945 годах на Тихом океане. Игрок здесь волен возглавить флот одной из двух держав и привести его к победе. На глобальном уровне, который был подробно описан в прошлой статье, ведутся захват колоний, добыча ресурсов, строительство кораблей, формирование из них эскадр и управление этими самыми эскадрами. Игра здесь проходит вдумчиво и нерасторопно: карта охватывает почти весь Тихий океан, расстояния огромны, и поэтому даже обнаружить противника иногда становится очень сложной задачей. Впрочем, любители "глобальных" стратегий с их скрупулезным игропроцессом вряд ли будут разочарованы данным режимом "Стальных монстров". Ну, а тем же, кто предпочитает более динамичные игры, подойдет второй режим игры — тактический, когда в бою встречаются две группировки противников.

Наверное, почти всем известно, что война на Тихом океане началась с разгрома американского флота в Перл-Харборе — крупной военно-морской базе, размещенной на острове Оаху. Здесь США сосредоточили группировку из 93 кораблей и 394 самолетов. Гарнизон базы насчитывал более 40 тысяч человек. Утром 7 декабря 1941 года японская авиация, действующая

со скрытно подошедшей к острову авианосной группы, нанесла удар по стоявшим на рейде американским судам. Всего за два часа США потеряли 4 линкора потопленными и еще четыре поврежденными. Кроме того, на дно отправилось десять более мелких судов, а размещенная на острове авиация фактически прекратила свое существование. Потери нападавших составили всего 29 самолетов и несколько небольших подводных лодок, также участвовавших в операции. Эта победа позволила Японии получить господство на Тихом океане и всего за пару лет захватить несколько ценных плацдармов.

Виртуальная война Японии с США, разумеется, начинается с того же самого события. Сражение в Перл-Харборе является, пожалуй, одной из самых интересных миссий в "Стальных монстрах". Каждая из сторон здесь обладает собственной, практически уникальной, тактикой. Так, при игре за США под наше командование поступают находящиеся на рейде суда (разумеется, здесь их не 93, а несколько меньше), которым совместно с береговой ПВО приходится отражать налет японской авиации. Сделать это весьма затруднительно: корабли сосредоточены в тесной бухте, поэтому разместить их таким образом, чтобы максимально усложнить работу нападающим, очень сложно. В свою очередь, при игре за Японию максимальное внимание следует уделять авиации, которая двумя волнами нападает на порт. Для победы необходимо правильно распределить цели и



Гидросамолеты, несмотря на свою курьезную внешность, также способны доставить врагу немало неприятностей.



Похоже, кто-то только что плюхнулся в воду.

грамотно выбрать направления полета к ним. Следует отметить очень высокую реалистичность миссии, учтен даже тот факт, что американцы смогли поднять в воздух небольшое количество истребителей. Так что обеспечивать защиту от воздушных нападений тоже придется. А вот после "почти честного" Перл-Харбора игровая кампания начинается преподносить сюрпризы. Ее течение, в зависимости от действий игрока, способно направиться как по реалистичному "руслу", так и по нескольким альтернативным веткам, возникшим благодаря разбушевавшейся фантазии разработчиков. Поэтому может случиться так, что к концу игры вместо атомной бомбардировки Нагасаки вы будете крушить Сан-Франциско.

Получить доступ к "тактическим" миссиям можно, кстати, не только с помощью кампании. Каждый раз, когда при игре на глобальном уровне на карте сталкиваются две фишки-эскадры, есть возможность как автоматически рассчитать результат сражения, так и самому возглавить подопечный флот и постараться добиться как можно лучшего результата. Вот, например, разворачивающееся в открытом море сражение легендарного японского линкора "Ямато", прикрываемого парой эсминцев, с американской эскадрой из двух линкоров и нескольких меньших судов. Несмотря на внешнюю простоту ситуации, вариантов ее развития очень много. Так, самураи обладают завидным технологическим преимуществом: главный калибр их могучего флагмана не только мощнее, но

и, что куда более важно, значительно дальноточнее орудий американских судов. Поэтому для японцев одной из лучших тактик является простой обстрел с большой дистанции, когда сами они будут недостижимы для противника. С другой стороны, эскадра под звездно-полосатым флагом обладает заметным численным преимуществом и, следовательно, американцам стоит постараться заманить самураев в ловушку, окружить их. Ну, а дальше можно либо навалиться всей командой сразу (такого удара не выдержит даже "Ямато"), либо попробовать прорваться эсминцами на близкое расстояние и нанести удар торпедами.

За штурвалом

Несмотря на всю нестандартность процесса, управление "Стальными монстрами" особых нареканий не вызывает и приспособляешься к нему очень быстро. Так, если в глобальном режиме все-таки не спрятаться от огромного количества меню и команд, то тактический режим "рулится" примерно так же, как и любая стратегия: выделяем корабли курсором мышки и указываем, куда им плыть и стрелять. Для самолетов и подводных лодок немаловажно еще и задать высоту или глубину. Единственное заметное отличие — это скорость, с которой развиваются события. Сразу видно, что главными героями игры являются отнюдь не орки с эльфами, а тяжелые военные корабли, которым на совершение сложного маневра требуется достаточно много времени. Кроме того, некоторые проблемы может вызвать и авиа-



любой желающий запросто может сесть за штурвал "Зеро" или Б-29. Более того, в некоторых игровых миссиях этот героический поступок даже приведет к облегчению прохождения. Летная модель, разумеется, весьма далека от того же самого Ил-2, но и совсем уж аркадной ее считать не стоит. Кроме того, на крупных бомбардировщиках доступны турели, получается замечательный тир. А при игре за японцев никто не запретит вам с криком "банзай!" направить крылатую машину прямо в палубу вражеского корабля.



Графический движок "Стальных монстров" по техническим особенностям мало отличается от своих собратьев. Однако, несмотря на это, картинкой, которую выдает игра, не устает восхищаться. И дело здесь в том, что морские битвы сами по себе потрясающе красивы. Статные линкоры и крейсера крошат друг друга на заклепки не спеша, с расстановкой и какой-то особенной гордостью. Абсолютными антиподами выглядят снующие в небе самолеты, бой которых больше всего напоминает дележку игрушек в детском саду: что-то быстрое, суетливое и непонятное. Впрочем, несмотря на всю свою непохожесть, обе эти картины замечательно дополняют друг друга и вызывают море положительных эмоций.

Таким же положительным является и общее впечатление от игры в рабочую версию "Стальных монстров". Думается, что в начале 2005 года, когда игра поступит на прилавки, впечатление игроков будет похожим. ■



А вот и представитель знаменитого племени камикадзе!

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: Фил Драконов

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании' не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, карточки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



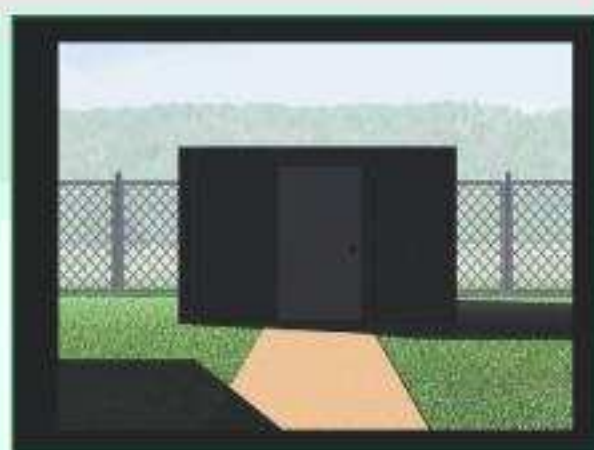
Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Lifestream

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: Unimatrix Productions / Unimatrix Productions ■

Похожесть: Лувр ■ Системные требования: CPU 733 MHz (1 GHz), 64 (128) Mb ■

Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD



С первого взгляда создается ощущение, что игра была создана на коленке и всего за несколько дней. Собственно, со второго, третьего и четвертого взглядов ощущение это только усиливается. Сюрреалистический мирок, в котором колосится плоская трава мармеладного цвета, страшные (в плохом смысле) скрипы и завывания, кубические конструкции из шести полигонов, которые символизируют, кажется, жилые дома... Стилизация, авторская задумка для создания атмосферы? Вряд ли. Скорее всего — результат криворукости дизайнера, который к тому же поссорился с художником, композитором, сценаристом, а до кучи — и со всеми программистами.

Дальше — больше. Мир начинает плыть перед глазами: включился эффект смазывания. Типа

хотели как в Myst IV — не получилось, но решили оставить. Если вы решите повернуть голову в любую сторону, фон останется таким же четким, а все прочие объекты поплывут жуткими полосатыми многоугольниками. От животного ужаса хочется закрыть глаза и, тихо завывая, стоять в углу до конца игры. Однако нельзя: нам во что бы то ни стало нужно найти отца...

В общем, не будем продолжать. Итог сегодняшний у нас таков: ужас и моральный террор. Игра, несмотря на громкий лозунг "Мир, созданный вокруг истории", практически никакая. Авторы замахнулись на слишком многое и не смогли довести до ума ни одной своей идеи. Благими намерениями, как говорится, выстлана дорога сами знаете куда.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 3

Итоги SMS-опросов в «Игромании» №11'2004

Итак, друзья, как вы помните, в ноябрьской «Мании» мы провели два открытых SMS-опроса, первый из них касался игры The Sims, а второй — всего сериала Silent Hill. Голоса в этих SMS-опросах распределились следующим образом.

The Sims

Вопрос, напоминаем, звучал следующим образом:

Как, по вашему мнению, сможет игра The Sims 2 по уровню продаж и популярности среди игроков превзойти первую часть?

1. ДА — **52** голоса.

2. НЕТ — **666** голосов.

Всего проголосовало: **725** человек.

Что ж, ответ практически однозначен: зловещее число из трех шестерок (именно столько человек считают что второй части и не светят такие же продажи, как первой) вряд ли посулят **The Sims 2** высокие тиражи. Но, как говорится, поживем — увидим.

Как видите — однозначным победителем из этой битвы вышла единственный во всем списке представитель женского пола — Хезер Мейсон, набравшая наибольшее количество голосов. Остается только порадоваться за девушку и посочувствовать бедняге Генри Таундсету, который, несмотря на то что был героем самой свежей серии Silent Hill, набрал всего-навсего 80 голосов.

Silent Hill

В случае с Silent Hill мы решили разобраться, какой из главных героев всех четырех частей сериала был самым-самым. Вопрос звучал так:

Какой из главных героев Silent Hill запомнился вам больше всего?

1. Гарри Мейсон — **122** голоса.

2. Джеймс Сандерленд — **394** голоса.

3. Хезер Мейсон — **426** голосов.

4. Генри Таундсет — **80** голосов.

Всего проголосовало: **1022** человека.

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
МЕЖДУГОРОДНОЙ И
МЕЖДУНАРОДНОЙ
СВЯЗИ,
ИНТЕРНЕТ КАРТЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР -
ПРИЗНАК ХОРОШЕГО
ВКУСА!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) **777-2459, 777-2477**

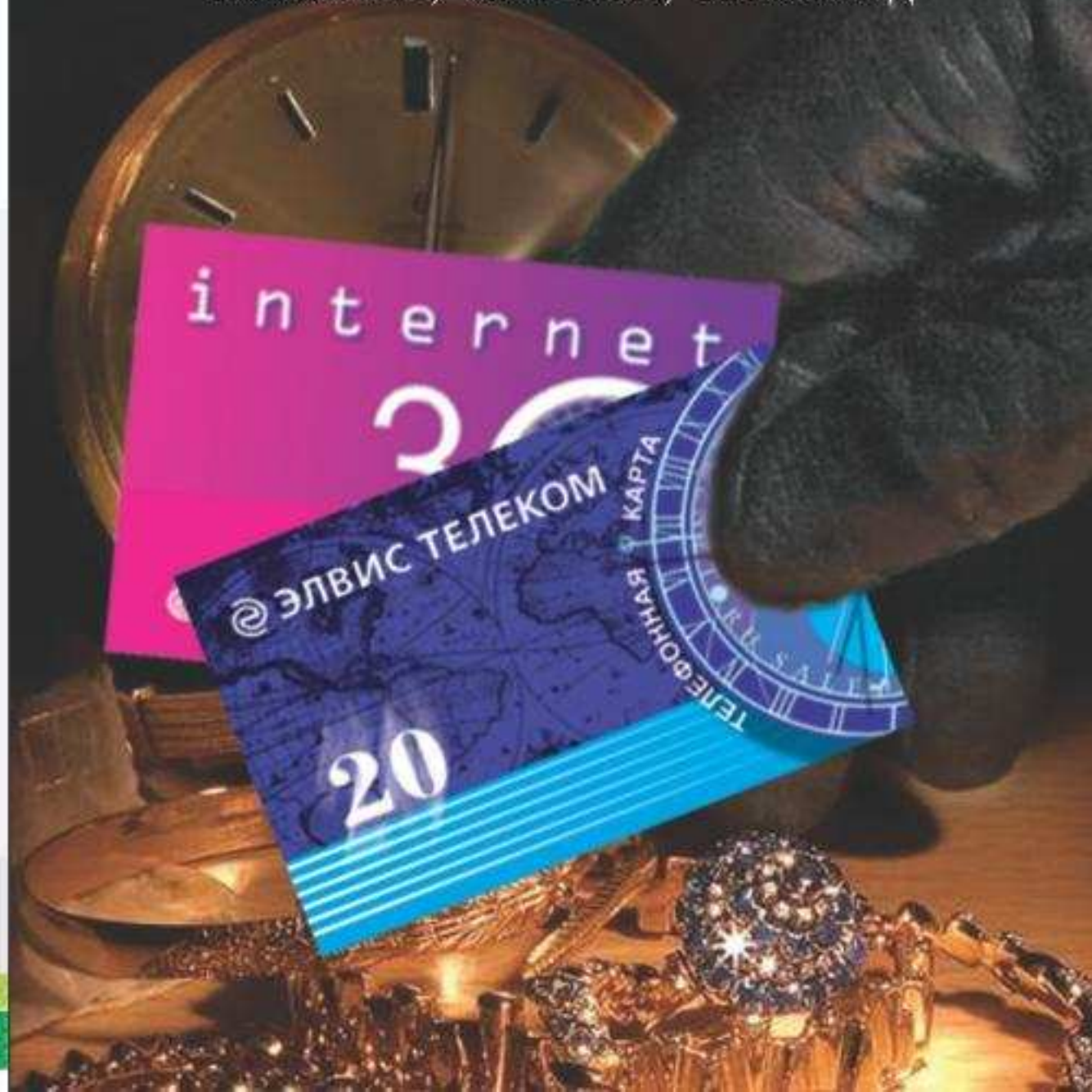
факс: +7 (095) **152-4641**

www.telekom.ru

www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Всегда в продаже в салонах
ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН, АЛЛ@КАРД



Wings Over Vietnam

Жанр: Симулятор ■ **Издатель/Разработчик:** Third Wire/Bold Games ■ **Похожесть:** MiG Alley ■ **Системные требования:** NPU 600 (800) MHz, 128 (192) Mb, 32 Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Очень приятно, когда разработчики подходят к своему делу со старанием. Еще более приятно, когда они при этом делают симулятор. **Wings Over Vietnam** — пример того, что может получиться при таком подходе.

Симулятор посвящен войне во Вьетнаме 1965-1972 гг. В наличии имеется динамическая кампания, длящаяся от 15 до 60 миссий, и возможность сгенерировать "случайное сражение". К сожалению, в **Wings Over Vietnam**, как и в большинстве других "вьетнамских" игр, доступна только карьера американского летчика, и полетать на "МиГах" на стороне мятежного Вьетнама строго воспрещается. Правда, выбор самолетов и без этого велик: "Фантомы" пяти разных модификаций, "Сэйбры", "Корсары" — всего пятнадцать различных машин.

Сами полеты оставляют двойственное впечатление. С одной стороны, реализм всего происходящего заметен невооруженным взглядом: у радаров есть несколько режимов работы, местная физика полностью следует заветам товарища Ньютона, а модификации самолетов — это не "слегка другие модели", а действительно не похожие друг на друга машины... Что же касается собственно боя, то здесь и вовсе творится сущий кошмар: смерть ходит за нами буквально по пятам и приходит то в образе зенитной артиллерии, то в виде стремительных "МиГов", которые на-

летают оравой и за несколько секунд раздраконируют наш самолет на мелкие куски. В подобных ситуациях часто не успеваешь понять, кто и когда тебя подбил и что можно было успеть сделать.

Однако несколько неудачных миссий живо превратят вас в пуганую ворону: вы начнете летать, тщательно контролируя все вокруг, включать радар лишь по крайней необходимости и опасливо косится на каждую подозрительную тень. Удивительное ощущение — безостановочное животное-первобытное чувство страха за свою жизнь. Авиатриллер, ей-богу.

В кампании дело обстоит немного по-другому. Бывает так, что уничтожение цели становится важнее жизни самолета, и тогда, стремительно возмнив себя летчиком-героем Гастелло, можно отправляться в самоубийственную атаку. Однако осторожность и тут превыше всего: истребители опасны, но они могут и не заметить. А вот от зениток спасения не найти. Успеют сбить или нет, зависит исключительно от удачи.

Что касается технической части, то, например, к графике претензий почти не имеется. Красивое небо, аккуратные модели, недурственная анимация. Хороши и текстуры на земле (если, конечно, не подлетать к ним слишком близко). Есть одно серьезное нарекание: модели наземных целей выполнены грубовато, похоже, в надежде, что на них никто не будет смотреть. Впрочем, смотреть на них действительно некогда. Что же до звуков, то тут все на высшем уровне. Реализм, понимаете, во всей своей могучей силе.

Итог: красивый и аккуратный симулятор, хотя, понятное дело, и не блокбастер вроде "Ил 2". Достойный подарок любителям жанра.

Оценка: ■■■■■■ 6



Заработало!

Жанр: Логическая игра ■ **Издатель/Разработчик:** Медиахаус/FAKT Software ■ **Похожесть:** The Incredible Machine ■ **Системные требования:** CPU 733 MHz (1 GHz), 32 (64) Mb ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Если вы, друзья, не любите ретро то вы нам никакие не друзья. Согласитесь, ведь всегда бывает приятно вспомнить молодость или детство, поразмять уставшие пальцы в "Тетрисе" или поморщить лоб над очередной "Цивилизацией"... Любят старые игры и разработчики. Грамотно примененный принцип "новое — это хорошо забытое старое" может, натурально, свернуть горы. Как, например, в случае с игрой **"Заработало!"**.

Итак, игра эта — переделка старой, но еще не забытой **The Incredible Machine** — безумного конструктора адских механических машин. Что у нас происходит: есть уровень — вертикальная плоскость, вид сбоку. На уровне есть некоторое количество объектов, которые нельзя двигать. Нам дается какое-нибудь хитрое задание, например поместить теннисный мячик во-о-он в ту корзину, но это в лучшем случае. В худшем задание может выглядеть как "запустить ракету, с помощью свечи, которая зажглась оттого, что паяльник был включен падающим из корзины мячиком"... Ей-богу, полету авторской фантазии нет предела.

Для решения каждой местной задачки нужно правильно применить сотни всевозможных предметов: расставить по экрану все эти пушки, свечи, доски, паяльники и прочие шестеренки, чтобы в итоге чертов мячик упал в чертову корзину. Безумие? Зато как увлекает! В отдельных

случаях весь этот балаган и вовсе превращается в сущий кошмар. Под ногами активно мешается хорошая физическая модель: предметы "правильно" падают, сталкиваются и взаимодействуют друг с другом всяческими изощренными способами. Облегчает жизнь только то, что некоторые вещи насмерть прикручены к стенам и мирно висят на своих местах.

Для тех, кто не по-детски увлечется процессом, в одном комплекте с игрой поставляется полноценный редактор уровней и конструктор собственных задачек. Придумать красивую задачу бывает ничуть не легче, чем решить ее, зато удовольствия потом больше, чем от книжки "Занимательная механика".

Графика весьма симпатична. Игра выполнена в таком стиле, который в нашей индустрии принято называть детским: все очень мило, ладно, мультяшно и просто — как раз то, что нужно в подобной игре. Анимация немногочисленных местных спецэффектов — на твердое "отл.". Хороши и звуки, а вот музыка уже через пять минут вызывает стойкое раздражение и желание отключить ее совсем — уж очень она неуместна. Однако в "Заработало!" есть отличная возможность проигрывать дорожки с компакт-дисков, что, собственно и спасает.

Собственно, ближе к финишу. "Заработало!" — это никакой вовсе не клон, а вполне себе удачная и небесталанная вариация на тему некогда великой **The Incredible Machine**. Приятно, знаете ли, когда хорошую идею не только не портят, но и удачно развивают.

Оценка: ■■■■■■ 6



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Sudden Strike — Битва за Ресурсы

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Fireglow ● Вид упаковки: jewel

■ Александр

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: GSG ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ В тылу врага. Многопользовательское дополнение

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way ● Вид упаковки: jewel

■ ДМБ

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Парус ● Вид упаковки: jewel

■ Звездные волки

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/X-bow software ● Вид упаковки: jewel

■ Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Elemental Games ● Вид упаковки: jewel

■ Саботаж

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Avalon Style Entertainment ● Вид упаковки: jewel

■ Сталинград

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DTF Games ● Вид упаковки: jewel

■ Чистильщик

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

В разработке

■ Ex Machina

Дата: лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Таргем ● Вид упаковки: jewel

■ Lada Racing Club

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: —/Geleos ● Вид упаковки: jewel

■ Metalheart: Replicants Rampage

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Neuro

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: jewel

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Game World ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Sudden Strike — Битва за Ресурсы

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Fireglow ● Вид упаковки: jewel

■ The Fast and Funny

Дата: 3 кв 2004 ● Рос. издатель/разработчик: —/Geleos ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Xenus: Точка кипения

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Александр

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/GSG Gameworld ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Антикиллер

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactiv ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Бой с Тенью

Дата: 17 марта 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Вивисектор. Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel

■ Волкодав: Кровное братство

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software ● Вид упаковки: jewel

■ Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: jewel

■ Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: jewel

■ Казаки 2: Наполеоновские войны

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: GSC ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Карибский кризис

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/GS Software ● Вид упаковки: jewel

■ Койоты

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/ARISE ● Вид упаковки: jewel

■ Корсары 2

Дата: зима-весна 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Красная Акула 2

Дата: зима-весна 2005 ● Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Crazy House ● Вид упаковки: jewel

■ Ночной дозор

Дата: весна-лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Нивал ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Пограничье

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Chaos League (Лига Хаоса)

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

■ Conflict: Vietnam (Конфликт: Вьетнамская война)

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Full Spectrum Warrior

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

■ Half-Life 2

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

■ Medal of Honor: Pacific Assault

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

■ NBA Live! 2005

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

■ Need for Speed: Underground 2

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

■ Warhammer 40 000: Dawn of War

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

■ Aquanox 3

Дата: 2005 ● Рос. издатель/локализация:

Руссобит-M ● Вид упаковки: jewel

■ Bet on Soldier

Дата: весна-лето 2005 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

■ Dungeon Siege 2

Дата: весна-лето 2005 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

■ Men of Valor

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Софт Клаб ● Вид упаковки: box

■ Prince of Persia: Warrior Within

Дата: 2005 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel, dvd-box

HALF-LIFE 2



Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Vivendi Universal ■
Разработчик: Valve Software ■ Издатель в России:
Софт Клуб ■ Похожесть: Half-Life ■ Мультиплеер:
Интернет ■ Количество дисков: Один DVD

www.half-life2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 GHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5GHz, 512Mb, 128Mb Video

Время, друзья, все-таки летит очень быстро. Мы тут прикинули и пришли в некоторое замешательство: с момента выхода первого **Half-Life** прошло — ни много ни мало — почти шесть лет. Блин, практически целая эпоха. С тех пор появились сотни игр, которые хотели быть “как **Half-Life**”, “лучше, чем **Half-Life**” или хотя бы “не хуже **Half-Life**”. Были, конечно, и такие, которые **Half-Life** упорно игнорировали, но... вы хоть что-нибудь о них помните?

Half-Life стал главным мессией и революционером последнего десятилетия, нашим Христом, Лениным, Че Геварой и пророком Магометом. Такие не особенно глобальные, в общем-то, изобретения, как скриптовые сценки, голливудский сюжет и талантливый дизайн в один день сделали **Half-Life** живым культом, а веселого карлсона Гейба Ньювелла — миллионером.

Half-Life — это такие наши индустриальные “Битлз”, которые не стареют, несмотря на все эти годы. Вот, казалось бы, кому в эпоху гангста-рэпа и “Фабрики звезд” сдались четыре волосатых придур-

ка в идиотских галстуках и песенкой “Love, love me do”? А вот поди ж ты — недавно сэр Пол Маккартни выкупил в личное пользование все права на творчество “Битлз” за какую-то сущую безделицу — пятьсот миллионов долларов. Бюджет, для информации, которого хватит на раскрутку ста бритни спирс или тысячи катей лель.

К чему мы это все: **Half-Life** — это те же “Битлз”. Бриллианты, которые навсегда. Давно пора свыкнуться с мыслью, что вряд ли в ближайшем десятилетии будет что-то круче, мощнее, атомнее, чем эта игра. Эпоха, которую открыл экшен про инопланетян и бородатого ученого под именем Гордон, эпоха кинематографичных компьютерных игр и не думает заканчиваться. Что у нас будет завтра — “умные” экшены вроде **S.T.A.L.K.E.R.** или проголливудские блокбастеры вроде **Pariah** — пока неизвестно. Зато сегодня у нас есть **Half-Life 2**.

У кого четыре глаза

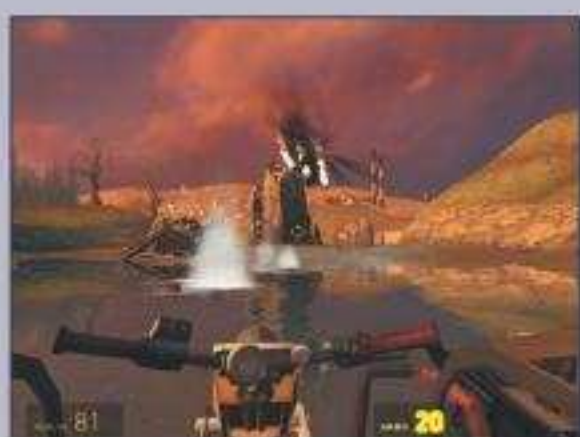
Что хочется сказать с самого начала: главная прелесть этой иг-

ры не в отточенном геймплее, правильном балансе оружия, талантливом сюжете, отличном дизайне уровней или голливудских скриптовых сценках. Все это, по большому счету, мы уже в том или ином виде видели в куче разных проектов. Здесь же интерес в другом: в **Half-Life 2** постоянно интересно играть — каждый час, каждую секунду в игре происходит что-то новое. Причем не в смысле появляется “новый монстр”, “новая текстура” или там “новая пушка”. Появляется новая атмосфера, новый стиль, новый, черт побери, геймплей!

Начинается весь летающий цирк как заправская антиутопия. По улицам бродят жуткие люди в непроницаемых противогазах и с электрошокерами в руках. Люди эти всячески попирают гражданские свободы, по-дартвейдоровски тяжело дышат сквозь воздухофильтры, избивают кованой кирзой мирное население, каждые десять секунд проверяют у прохожих регистрацию, опутывают местность колючей проволокой, запускают в воздушное про-

странство камеры наблюдения, устанавливают на фасадах домов огромные экраны, с которых непрерывно вещает Большой Брат... Короче говоря — творят явное зло. Ах да! И все это зло творится на фоне блочных домов-хрущевок, ржавых мусорных баков, заросших бурьяном детских площадок и тому подобных до боли знакомых постсоветских ландшафтов. Где-то над всем происходящим летают невидимые призраки Оруэлла и Кубрика, а в атмосфере пахнет Жутью и Тоталитаризмом. Для начала — самое оно: прочищает мозги на счет раз.

Дальше — больше. Антиутопия внезапно сменяется диссидентским боевиком. Устав от полицейских облав, погромов и унижений и раздобыв, наконец, ломик-фомку, мы превращаемся в эдакого разъяренного Солженицына и, страшно потрясая бородой, начинаем вершить либеральную революцию. Мы усиленно начищаем противогазы агентам сил зла, отнимаем у них пистолеты и срываем шевроны, скачем по развалинам хрущевок, ползаем,



1 Пакостные песчаные жуки попьют вам немало крови. И в прямом, и в переносном смысле.

2 Если подцепить гравитационной пушкой лезвие от электропилы, то получится недурственная зомбишниковалка.

3 Это не мы! Тут так и было, честное слово, начальник!

4 Это не атака роботов-убийц, друзья. Это милая кибернетическая собачка освобождает дорогу от заторов.

Da best!



Когда выходят игры, которых ждали так долго, приходишь в некоторое замешательство. Как — уже? Всего лишь через шесть лет? Мысль о том, что тебе предстоит играть в эту игру настолько неуютна, что знакомство с объектом ожидания откладываешь до последнего. Потому что знаешь: чудес не бывает, избавление от иллюзий будет очень болезненным. Сколько бы хорошей не была игра, разочарование неизбежно — ведь ты ожидаешь абсолютного идеала, божественного откровения, а перед тобой оказывается всего продукт, созданный такими же несовершенными людьми, со своими достоинствами и недостатками.

Но только не в этот раз. Через пару уровней привычное разочарование сменилось диким восторгом, а любые сомнения в том, что **Half-Life 2**, упаси боже, уронил марку серии, выветрились на чистоту. Это не просто лучшая игра года, это лучший экшен со времен первой части. В первую часть я играл на протяжении двух лет (причем не эпизодически, а по нескольку раз в неделю — настолько сильно она меня зацепила). Вторая часть, похоже, отнимет еще больше времени.

Единственное, за что игру стоит пожуричь, — это слабый AI "комбайнов" (по сравнению с оригинальной **Half-Life**). В первой части спецназовцы действовали настолько умно и слаженно, что переигрывать каждый бой можно было почти до бесконечности — каждый раз все было по-разному. Они атаковали игрока с разных сторон, прикрывали друг друга, грамотно выбирали укрытия, забрасывали гранатами, отчаянно пинались, когда дело доходило до рукопашной... А здесь... Здесь ничего подобного даже и близко нет.

Игорь Варнавский
(главный знаток **Half-Life** на деревне)

отплываваясь, по канализациям и другими эксцентричными способами восстанавливаем мировую справедливость.

Потом весь этот гоп со смыком вдруг сменяется лихими гонками на глиссере — эдаком скутере-вездеходе с огромными пушками. Из-за горизонта налетают страшные вертолеты, перестрелки плавно превращаются в гонки на выживание, а узкие городские улочки — в натурально ОГРОМНЫЕ уровни с лесопосадками, восходами и массивными водными пространствами. Солнце, воздух, шейдеры — черт возьми, этот новый **Half-Life 2** совсем не похож на тот, в который мы играли буквально пятнадцать минут назад.

Едва мы начинаем уставать от глиссера, как **Half-Life 2** стремительно превращается совсем в другую игру. Теперь мы попадаем в некий поселок городского типа, на улицах темнеет, шум дичайших перестрелок сменяется подозрительной тишиной, а штурмовой полицейский автомат в руках — какой-то фермерской берданкой. То есть буквально в какие-то

ничтожные секунды из разухабистого боевика игра превращается в самый натуральный хоррор со всеми положенными атрибутами: страшными силуэтами на фоне злобещей луны, жуткими завываниями в ночи, шорохом жухлых листьев на ветру, сумасшедшими священниками с охотничьими ружьями и толпами зомби (которые, кстати говоря, по всем законам жанра ходят прихрамывая на обе ноги и вытянув вперед костлявые руки). Ни дать ни взять — "Зловещие мертвецы".

Не успеваем мы как следует наложить в штаны, как вдруг — новый поворот. И вот уже **Half-Life** и не боевик, и не хоррор, а самый что ни на есть гоночный экшен. На растерзание нам выдается некий наспех сваренный из водопроводных труб багги, который, несмотря на неказистую конструкцию, умеет развивать безумные скорости, истошно ревет двигателем и залихватски скачет через пропасти. И снова бешеный ритм погони — от сверхчеловеческих скоростей звенит в ушах, бампер с хрустом давит инопла-

нетных инсектоидов-переростков, а на колеса накручиваются кишки не успевших отпрыгнуть в канаву гомосапиенсов...

Трам-бам! Что, опять смена направления? Укатавшись до икоты, мы вдруг обнаруживаем себя аккурат в центре большого путиловского восстания и разыгрываем самый натуральный командный экшен. Мы участвуем в городских боях, ведем за собой отряд воинственных партизан (все как один — в камуфляже и вязаных шапочках), стреляем у медика аптечки, расчищаем дороги от мин, храбро штурмуем здание местной городской администрации и, прячась от снайперов, короткими перебежками перемещаемся от одного подъезда к другому...

Не забыть сказать: все эти мини-боевики периодически прерываются весьма мирными сюжетными эпизодами с участием десятков персонажей второго плана. Помимо нескольких основных действующих лиц (подробнее о них см. в отдельном материале где-то неподалеку), в **Half-Life 2** задействованы целые толпы актеров

Битва титанов Открытое SMS-голосование

В 2004 году вышло как минимум три игры, которые навсегда изменили жанр экшенов от первого лица. Сегодня мы решили узнать, кто из них выйдет победителем из этой битвы титанов. Просто отдайте свой голос за лучшую, по вашему мнению, игру.

1. DOOM 3
31 — 31



2. Far Cry
31 — 32



3. Half-Life 2
31 — 33



Если вы отдаете свой голос за ту или иную игру, то пошлите на телефон 1044 SMS-сообщение с номером (указан рядом с логотипом соответствующего экшена). Учтите, сообщение должно содержать только указанные цифры и тире, и ничего больше, иначе оно не будет засчитано! Опрос проводится с 15 декабря 2004 по 15 апреля 2005 года включительно. Результаты опроса будут опубликованы в мартовском номере "Игромании". Стоимость отправки одного SMS-сообщения для абонентов "МегаФон", "Би Лайн GSM", МТС и "Tele2" — \$0,75 без учета НДС (полный список операторов смотрите на наших CD или DVD в разделе ИнфоБлок/Мобильные опросы).





Верую!

Странная штука — в последнее время мне начало казаться, что я жутко привередлив по отношению к играм. Другими словами, я "перенасытился". **DOOM 3** показался совершенно убогим, новый **Medal of Honor** ничего кроме скуки не вызвал, и все в таком духе. Вот я и думал — либо игры пошли не те, либо мне пора на пенсию. Но **Half-Life 2** расставил все на свои места. Он — словно озарение, после него понимаешь, какой гадостью тебя кормили последние годы. **Half-Life 2** вернул мне давно забытое ощущение. Ощущение настоящей PC-игры. Не поповской развлекательной дряни или очередного не самого удачного проекта, а именно настоящей PC, с большой буквы Игры. Я просто уже забыл, когда играл на PC с таким удовольствием и азартом.

Беспрерывно разнообразный геймплей, мощная атмосфера, проработанная вселенная и ощущение мира — черт, как по всему этому я соскучился! Эта игра удивляет постоянно. Авторам всегда удается обмануть игрока там, где надо, и испугать там, где надо. Место действия практически не повторяется, геймплей постоянно мутирует во все новые и новые формы. Игра года? Нет — игра нескольких последних лет. Недостатки? Не хочу замечать. Да, какие-то моменты перезатянуты, игре явно не хватает более прочного сценария, к концу она немного сбавляет обороты и... можно еще ряд придирок выписать. Но зачем? Ведь такого чистого откровенного геймплейного кайфа не было очень-очень давно. Это игра заслуживает 20 баллов из 10 просто потому, что она такая одна. К сожалению.



И, конечно, впечатляют технологии. Наконец-то вышла по-настоящему hi-tech игра. **Valve** не стали убивать все ресурсы на рейтрейсинг тени и накручивать тысячи полигонов монстрам, как поступили **id**. Они потратили их на другое — на физику, шейдеры и массу мелких деталей. В результате **Half-Life 2** смотрится намного живее и реалистичнее. До сих пор помню шок от увиденного в очках профессора отражения красноватой жидкости, что бурлила в стеклянных сосудах в его лаборатории. И вода... казалось бы, уже нужно привыкнуть к шейдерной воде. Но нет — опять загляденье, особенно на последнем поколении видеокарт.

P.S. Хотел было выразить недовольство по поводу того, что не дают популять из "гравипалы" в мультиплеере, но как раз в эти минуты пришла новость — фанаты уже склепали соответствующий мод.

Антон Логвинов
(человек, обретший веру в PC)

массовки. Ну знаете, персонажей из тех, которые, едва успев появиться в кадре, говорят проникновенный монолог и стремительно гибнут по велению всемогущего скрипта. Причем все без исключения подобные киношные сценки проработаны на твердое "отл".

С первого уровня и до самых финальных титров вам никогда не станет скучно, и уж точно вы не будете проходить эту игру до конца из спортивного интереса или желания посмотреть финальный ролик и узнать, чем же закончится вся эта телега про инопланетное вторжение, ученого-боевика Гордона Фримена и злых дядек в армейской химзащите. **Half-Life 2** меняет геймплеи как перчатки, причем не просто предлагает "очередной набор тематических развлечений", а именно что каждый раз играется совершенно по-другому. На самом деле, если кто-то и ждал от второй части каких-нибудь революций — то это одна из них.

Тот похож на водолаза

Кстати, о революциях. Игра захватывает без остатка — окончательно, бесповоротно и не взирая на весь прошлый опыт. Поверьте нам на слово, даже если вы знакомы с экшенами еще времен **Wolfenstein 3D** и наелись жанром по самую сурепку — все равно будете играть в **Half-Life 2** как в самый первый раз.

И ведь — ха! — когда понимаешь, как устроен весь аттракцион, становится даже немножко не по себе. Ведь по совсем уж высо-

кому гамбургскому счету — никакой революции в этой игре и нет. Мало того — в **Half-Life 2** вообще нет ничего нового. То есть совсем. Она сделана старыми дедовскими методами: немного скриптов, немного дизайна, немного всего на свете, однако при этом она настолько выверена, настолько совершенна в этой своей нереволлюционности, что...

С одной стороны, мы, конечно, понимаем, за что даем экшенам высоченные баллы. **Far Cry** — за огромные пространства и относительную свободу действий, **DOOM 3** — за высокопородистую графику... А за что, скажите, возносить **Half-Life 2**? За осовремененный ремейк "тех же щей"?.. В общем, если будучи рецензентом продолжать мусолить эту тему, то можно заработать натуральный невроз.

Понимание приходит не сразу. **Half-Life 2** достоин всех своих почестей хотя бы потому, что в этой игре нет ничего лишнего. То есть каждая, даже самая мелочная деталь здесь — работает. Причем работает так и ровно столько, чтобы не успеть вам наскучить.

Взять хотя бы ту же физику. Тут видите ли какое дело: **Half-Life 2** — это первый во вселенной экшен, где физический движок работает не на потеху публике — демонстрируя "правильную" гравитацию, "честные" взрывы, "настоящие" предсмертные судороги компьютерных статистов и тому подобный ньютоновский балаган — а на геймплей. Если баллоны с кислородом, брошенные в речку, всплывают вверх, а железные ящики



5. **Добрый совет:** перед началом эпизода в ночном поселке не забудьте захватить пару сменного белья.

6. С некоторых пор инопланетяне, похоже, уверовали в Дьявола.

7. Вот, как говорится, моя деревня. Пейзаж, знакомый с детства каждому жителю нашего большого социалистического братства.



АНАТОМИЯ ГЕРОЯ

ОСНОВНЫЕ ПРИЗНАКИ ГЕРОИЗМА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ НА ПРИМЕРЕ HALF-LIFE 2

ЧОРНЫЙ ВОРОН

Стаи воронья — обязательный атрибут Тьмы, Упадки, Апокалипсиса и кромешного Ужаса. Короче говоря, среды, наиболее благоприятной для становления и развития Героических личностей всех мастей.

ГЕРОЙ

Настоящий Герой обязан сочетать в себе основные признаки как человека культурного и образованного, так и дикого, простите, мужчины — иначе никакого сложной личности из него не выйдет. Без хорошей физической подготовки и антирадиационного костюма, конечно, лучше в герои даже не соваться, однако для завершения образа не менее важна интеллигентская борода и старомодные профессорские очки. Герой с такой внешностью производит впечатление сильного, волевого, начитанного и, наверное, где-то глубоко внутри доброго человека. То есть как раз такого, за которым пойдут миллионы. Наконец, чтобы в Герое была Загадка, крайне важно, чтобы он был нем, как Герасим, и за всю игру не произнес ни слова.

МРАЧНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Зачастую — обиталище главного Гадского Гада. Даже если Гадский Гад по какой-то причине в ней не живет, цитадель призвана олицетворять собой Мрак, Жуть и Тоталитаризм — все необходимые признаки футуристического технотриллера.

ПОМОЩНИЦА ГЕРОЯ

Чтобы подчеркивать свой героический образ, Герою позарез необходимы персонажи второго плана, которых постоянно необходимо спасать и оберегать. Увы, в мире победившей эмансипации такие персонажи чаще всего оказываются смелыми женщинами-учеными, которые носят мужскую одежду, владеют огнестрельным оружием, разбираются в футболе, умеют водить машину и верят в матриархат.

АРТЕФАКТ

Один из важнейших героических атрибутов — инопланетный трофей. В случае с Half-Life 2 этот натуральный символ власти — пахучая железа, вырванная из чрева Большой Жучиной Матки. Едва учуяв ее запах, к Герою со всех сторон сбегаются жуки-переростки и смиренно ждут его приказов.

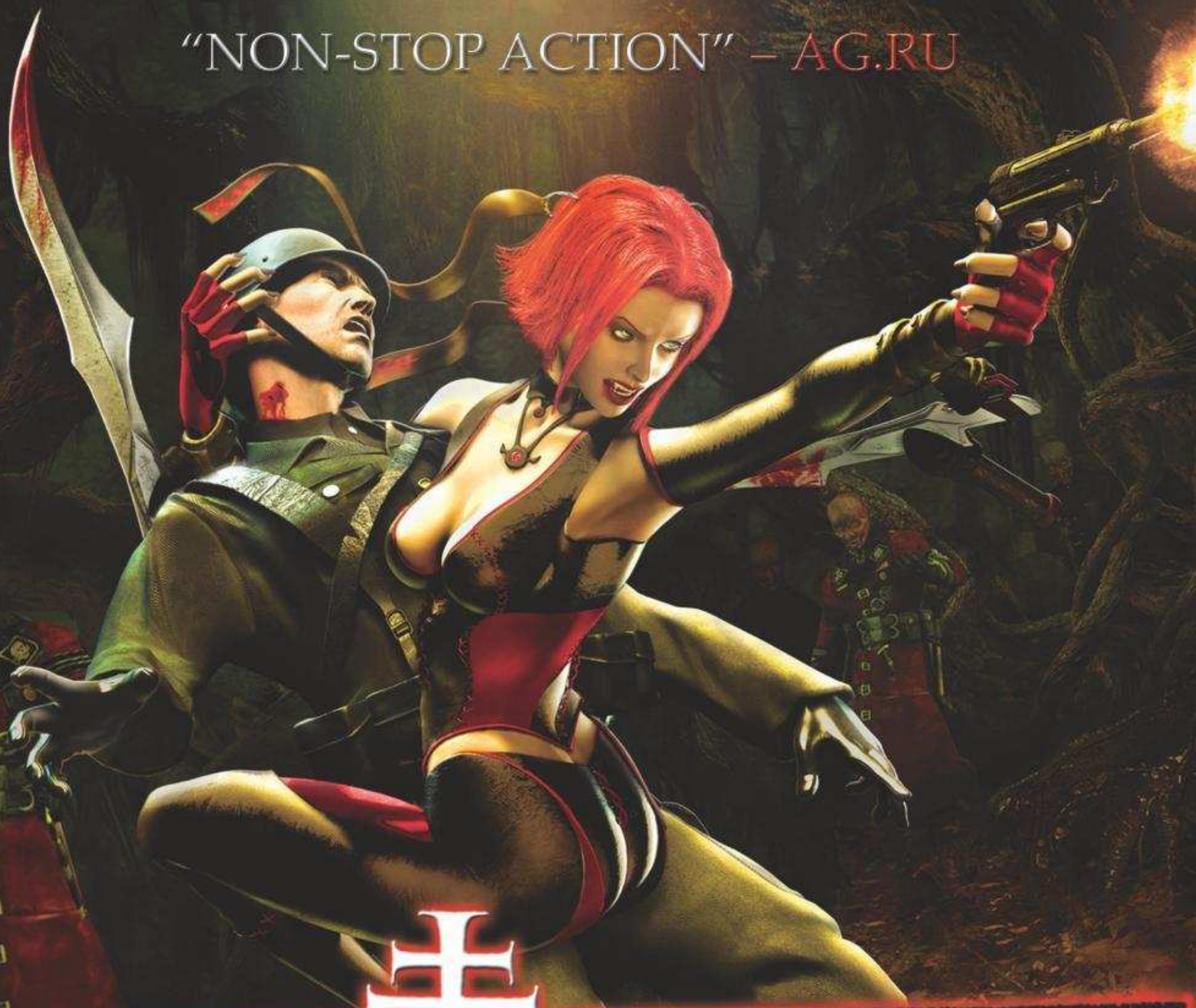
ОРУДИЕ ТРУДА

Наличие холодного оружия (даже такого откровенно уголовного, как фомка) — живо превращает распоследнего очкарика в личность твердую, бесстрашную и непоколебимую. Героическую, одним словом. Помимо прочего, фомкой крайне удобно разбивать деревянные ящики и черепа инопланетных гадов.

ОСТАНКИ СТРАШНОГО ГАДА

Для поддержания светлого героического образа Герою постоянно нужно кого-нибудь убивать: зомби, мутантов, людей в противогазах, жуков-амфибий или (как в нашем случае) членистоногого Страшного Гада — не важно. Главное, чтобы побольше трупов, кровищи и мяса. Иначе — ну никак.

"NON-STOP ACTION" – AG.RU



BLOODRAYNE™



© Majesco Sales, Inc., 2004. Разработка Terminal Reality. Логотип, название и персонаж «BloodRayne» являются зарегистрированными товарными знаками Majesco Sales, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ТАЙНЫ И МИФЫ HALF-LIFE 2

Внимание! Не читайте этот текст, если не прошли игру до конца. Рискуете потерять большую часть удовольствия. Мы предупреждали, если что.

Half-Life 2 относится к той категории игр, сюжет которых изобилует белыми пятнами и допускает различные варианты трактовки. Эта игра не пытается отвечать на вопросы, поставленные в первой части и двух аддонах, — она ставит все новые и новые вопросы. Недосказанность здесь норма вещей, а мотивация и происхождение ключевых персонажей непонятна даже после завершения игры. Здесь нельзя однозначно сказать, кто хороший, а кто плохой, нельзя разложить все события по полочкам и найти каждому из них логическое объяснение. Сюжет Half-Life 2 не разжевывается авторами, как каша для грудничков, — будьте любезны додумывать и достраивать его самостоятельно.

Сразу после выхода Half-Life 2 на тематических форумах развернулись ожесточенные дискуссии между фанатами. Некоторые фанатские теории, конечно, откровенный бред (например теория о том, что что G-Man — это Гордон Фримен, сам себя заслывший в будущее. Хотя... блин... кто знает?), но некоторые заслуживают того, чтобы упомянуть их на наших страницах.

Фанаты — люди до крайности дотошные, они пропускают через себя массу информации, так что их выводы могут быть и верными. Часть сведений почерпнута нами из официальных источников, остальное — досужие, но весьма убедительные домыслы, основанные на сопоставлении фактов и анализе многочисленных сообщений, запрятанных по всей игре.

Непредвиденные последствия

Для начала ответим на главный вопрос: что случилось после финала Half-Life? Ответ на него можно найти в книге **Half-Life 2: Raising the Bar**, выход которой был приурочен к релизу второй части игры. Нашествие монстров из Ксена, портал в который был открыт в ходе неудачного эксперимента Гордона и его коллег, не закончилось после смерти Нихиланта (финального босса первой части). Наоборот, монстры начали телепортироваться по всей планете. Люди сконцентрировались в городах, потому что только здесь можно было дать более-менее организованный отпор захватчикам из параллельного мира. Однако беда не приходит одна: через некоторое время в центре всех крупных городов мира из

ниоткуда выросли Цитадели — огромные черные здания, которые буквально «проедали» окружающий их ландшафт. Эти Цитадели стали оплотом новой угрозы — Combine. Против Combine были брошены все вооруженные силы землян, но технологическое превосходство чужаков было слишком очевидным — на то, чтобы взять под свой контроль всю планету, им потребовалось всего-навсего семь часов. Захватив Землю, Combine принялись осушать океаны и установили повсюду системы замены воздуха — для чего, неизвестно. ВКто такие Combine и откуда они взялись также покрыто мраком тайны. Рядовые бойцы Combine внешне ничем не отличаются от людей. У них есть одна странность — они никогда не снимают противогазов. И, похоже, неспроста: взгляните на эту картинку. Судя по этой картинке, Combine являются межвидовым гибридом, который был специально выведен для захвата Земли. Это всего лишь расходный материал, а не реальные пришельцы.



Истинные же пришельцы — это Combine Advisor. Первый раз мы видим одного из них на мониторе в кабинете Брина, куда Фримен едва не телепортировался в начале игры, второй раз — в финале, когда Брин убегал от Гордона и Эликс.

Будущее начинается сегодня

В Black Mesa East есть фотография Элая Вэнса с женой и совсем еще маленькой Эликс. По словам самого Вэнса, эта фотография — единственная вещь, которую ему удалось вынести из Black Mesa, когда он бежал оттуда с профессором Кляйнером и малолетней дочерью. Напрашивается очевидный вывод: события первой и второй части игры разделяет порядка 20 лет. В пользу этой версии говорит и то, что во время первой встречи в Half-Life 2 старик Вэнс очень удивился тому, как хорошо «сохранился» Фримен.

Возникает вопрос: где был все эти годы Фримен? На этот счет однозначного ответа пока не может дать никто. Скорее всего, после завершения первой части G-Man, руководствующийся какими-то свои-



ми соображениями, перенес его в будущее. Самое забавное заключается в том, что сам Фримен, по всей видимости, знает намного больше, чем, собственно, сами игроки.

Wallis Breen

Бывший глава лаборатории Black Mesa, ныне Администратор. По завершении семичасовой войны он от лица всего человечества (хотя такие полномочия ему никто не давал) объявил о капитуляции Земли и призвал всех подчиниться Combine. Люди начали на призыв Брина, но Combine оценили его порыв и назначили своим заместителем.

Это была официальная версия, а теперь неофициальная: Брин перешел на сторону оккупантов уже очень давно, задолго до Black Mesa Incident (так впоследствии была названа Та Самая Авария). Собственно, и сам Black Mesa Incident был, скорее всего, спровоцирован им самим — чтобы открыть портал для вторжения Combine. Не исключено и то, что Брин вообще не человек — вспомните про его разговор с Элай Вэнсом в самом начале главы Dark Energy и загадочные слова «host body».

Vortigaunts

Непримиримые враги в первой части, вортигонты (кстати, это единственные обитатели Ксена, которые наделены разумом) ныне сражаются плечом к плечу с людьми. Сложно сказать, что сподвигло их на этот шаг. Есть мнение, что уничтожение Нихиланта (который, судя по всему, тоже был ставленником Combine) Фрименом освободило вортигантов, и после этого они решили присоединиться к людям. Есть и другое мнение, более обоснованное: Элай Вэнс нашел способ контролировать их на манер того, как это ранее делал Нихилант



(припоминаете, что говорила Джудит Моссман во время поездки на лифте в Black Mesa East?). Попробуйте заговорить с тем вортигантом, который будет подзаряжать ваш AirBot в одном из первых уровней игры, — он может рассказать немало интересного.

G-Man

Пожалуй, самый таинственный персонаж всей серии. G-Man всегда на один шаг впереди Гордона, он всегда в курсе всего происходящего. Он повсюду и нигде. Одни считают его представителем некоего теневого правительства, незримо для всех контролирующего ситуацию, другие — пришельцем, указывая в качестве основного довода его странный голос и не менее странную манеру речи (между прочим, G-Man'a и Барни озвучивал один и тот же актер).

Второй вариант кажется более правдоподобным: G-Man может быть представителем движения сопротивления, организованного представителями других миров, также как и Земля пострадавших от нашествия Combine. Сам G-Man не раскрывает ни своей личности, ни своих целей, ни тех, кто за ним стоит. Под непонятной поначалу фразой **“Sponsor: Classified”** (самое начало первой части Half-Life, когда Фримен ехал в поезде на работу) наверняка подразумевался именно G-Man.



Пролить свет на то, кем является этот человек (человек ли?), может вот эта фотография, которую фанаты нашли на одном из уровней в игре. На ней изображены некоторые сотрудники Black Mesa, среди которых можно заметить Элай Вэнса, профессора Исаака Кляйнера, самого Гордона Фримена... и некоего загадочного субъекта (крайний справа), до боли похожего на G-Man'a. Лицо человека, находящегося в центре этого фото, затерто и перечеркнуто фломастером (возможно, это Администратор Брин).

Игорь Варнавский
(заслуженный халфлайфвед)

НАСЛЕДИЕ АВТОПРОМА

Многие игроки и даже солидные обозреватели, рассказывая об атмосфере Half-Life 2, упоминают ржавые остовы "жигулей", украшающие улицы City 17. Однако коллегия автоэкспертов "Игромании" никаких "жигулей", равно как и другой продукции АВТОВАЗа, в игре не обнаружила.

Как же так? Ведь мы с детства помним эти знакомые силуэты кузовов! Память нас не подводит. В игре нет "жигулей", зато полно других автомобилей производства СССР и стран социалистического лагеря, которые легко поддаются опознанию. Только в "Игромании" вы обнаружите их полный перечень!

На основе этого автопарка можно строить гипотезы, где именно расположен City 17. Это точно не страна бывшего СССР, так как у нас чешских и ГДР-овских машин было немного. Скорее, это одно из государств Восточной Европы. Поскольку City 17 раскинулся на берегу моря, отпадают Чехословакия и Венгрия. Более точной локализации способствуют надписи на польском и немецком языках, встречающиеся в игре. Обе страны выходят к Балтийскому морю, на берегу которого немало песчаных пляжей (по похожим пляжам Гордон гоняет на багги). Большое количество разбитых "Трабантов" на дорогах подталкивает к окончательному выводу: "Трабант" был широко распространенным автомобилем только в ГДР!

Впрочем, результаты своей дедукции "Игромания" никому не навязывает.

Николай Пегасов

(начальник транспортного цеха)



"Москвич" АЗЛК-2140 (СССР)



"Волга" ГАЗ-24 (СССР)



РАФ-2203 (СССР)



"Запорожец" ЗАЗ-968 (СССР)



"Трабант-Комби" (ГДР)



ГАЗ-53 (СССР)



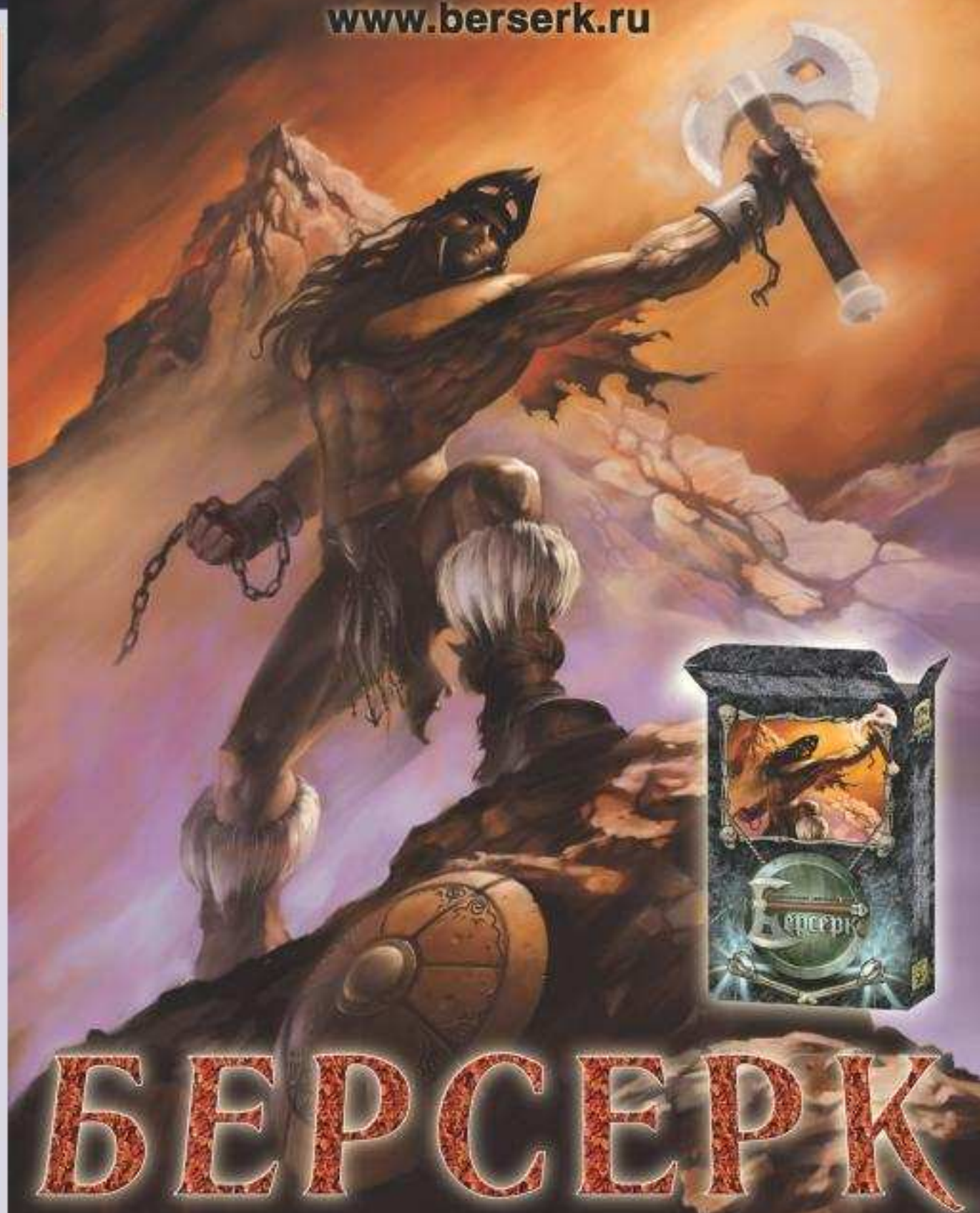
ИФА (ГДР)



"Авиа" (ЧССР)

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

www.berserk.ru



Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети "СОЮЗ":
ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542.
"Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия",
ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "ВЗ-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 8-905-500-2434.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.

По России и СНГ:

Архангельск. "Берсерк-клуб", тел. 20-11-06, e-mail: ivanp@arh.ru
Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Екатеринбург. Клуб "Mox Malachite", пр-т Ленина, д. 69, кор. 12, тел. 8-922-208-7830.
Н. Новгород. Клуб "Белая Лада", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 31-87-26.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699.
Рига. Клуб "Gamblings", ул. Brivibas, д. 156, e-mail: bazilik@navigator.lv
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808.
Санкт-Петербург. Магазин "Арт-Миниатюры", Торговый центр "Эврика", ул. Седова, д. 11, 3-ий этаж, (м. Елизаровская), тел. 332-1828. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, (м. Новочеркасская), тел. 445-10-54.
Тверь. Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.
Тюмень. e-mail: walkingfire@yandex.ru
Челябинск. Клуб, тел. 8-905-838-1448, e-mail: ilja_muromec@pisem.net
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, e-mail: yoda@mail.ru
При заказах из любых регионов: Интернет-магазин "ОЗОН": www.ozon.ru



ВНИМАНИЕ!
купон
Берсерка

Ты готов
победить?

Этот купон даёт право на бесплатное участие в одном турнире формата Constructed в любом из клубов, где играют в "Берсерк".

Адреса других магазинов и клубов вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фантези", тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru

MEN OF VALOR

Андрей Александров

Жанр: Action ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Разработчик: 2015, Inc ■ Похожесть: Vietcong,
Conflict: Vietnam, Medal of Honor: Allied Assault ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Четыре CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.menofvalorgame.com



Иногда мне кажется, что я знаю в лицо каждый клочок этих джунглей. Каждое дерево, каждый кустик, каждая лиана — все они уже давно мне как друзья. Я знаю, что джунгли эти состоят из коридоров, обычно из одного, но по праздникам бывает и больше. Знаю, что иногда коридоры эти упираются в маленькие, дома в три или четыре, бутафорские деревушки, — и тогда лучше не расслабляться. Знаю, что враги, которых в местных растительных коридорах просто тьма-тьмуша, чувствуют себя в этих джунглях аки рыбы в воде: подсовывают подлые ловушки, перемещаются там, где мне не дано, организуют дерзкие засады и вообще — резвятся, как могут. Знаю, что патронов на всех не хватит и что рано или поздно очередного убиенного вьетконговца придется обыскать, дабы призвать на службу демократии старенький ППШ с тремя полными дисками.

В этом мире в последние годы родилось слишком много экшенов про войну во Вьетнаме.

Мы горячо спорим о том, у кого из разработчиков реалистичнее получилось воссоздать джунгли — у **Pterodon** или **Guerrilla Games**. Пытаемся угадать причины мистической неубиваемости подконтрольных компьютеру бойцов американской армии (почти во всех играх так, ей-богу). И, наверное, горячо жаждем увидеть, наконец, про Вьетнам что-нибудь новое. Стратегию. Или симулятор. Но вместо этого компания **2015, Inc** в своей игре **Men of Valor** предлагает всем нам взять в лапы старенький “томми-ган” и углубиться в компании как и прежде неубиваемых коллег в ставшие уже родными джунгли. Опять. Снова.

Радость возвращения

Впрочем, несмотря на весь негатив, разлитый во вступлении, достаточно всего несколько минут провести в местных джунглях, чтобы понять — это наша игра. **Men of Valor** не добавляет к избитой теме ровным счетом ничего кардинально нового (ма-

леньких приятных мелочей, однако, целое море, и им мы обязательно еще подарим место на этих страницах), но то, с какой тщательностью подается старая тема, с какой любовью вылизан геймплей, заслуживает настоящего уважения.

В игре мы выступаем в роли рядового первого класса Шепарда, который служит в Корпусе морской пехоты США. Шепард пачками пишет письма домой, чаще всего отцу, иногда брату. Матери старается писать поменьше — боится, что она будет переживать. Шепард, по армейским меркам, еще совсем “зеленый”, тем не менее — благодаря **2015, Inc** — на его долю одно за другим выпадают потрясающие задания. **Men of Valor** по праву может гордиться своей компанией. Здесь нет ничего лишнего — есть только приключение, сконструированное для того, чтобы ухватить игрока за правую ногу, волоком протаскать его по сюжету и отпустить только где-нибудь в районе финальных титров. Других вариан-

тов быть не может, по крайней мере в том случае, если вы поклонник военных экшенов.

Приключение это никогда не будет повторяться — практически каждая миссия в нем уникальна. Вот два бронетранспортера попадают под обстрел буквально в чистом поле. Отбиваемся, прячась за железными коробками, а когда становится совсем худо, вызываем артиллерию и начинаем выходить из опасного района по сплетениям заполненных грязной водой оросительных каналов. Вот зачистка нескольких мелких деревушек — ничего сложного, обычный ближний бой. Вот потрясающая гонка по реке на патрульной лодке. Со стрельбой и врагами, разумеется. Вот захват и эвакуация офицера противника — тушку последнего, между прочим, приходится тащить на себе, что значительно уменьшает боевые способности. Вот спасение попавшей под обстрел колонны. А вот засада на патруль вьетконговцев. Каждую минуту игра старается показать нам что-то новое, чего мы еще не



- 1 У врагов явно что-то хорошенько рвануло. Разбегаемся, любуясь спецэффектами.
- 2 Победит в этой перестрелке, конечно же, хороший. Тем более что он бессмертен.
- 3 Бомбардировщик только что полил деревню напалмом. Вертолетам осталось добить тех, кто выжил.
- 4 Красный дым. Спасительная птичка уже на подходе.
- 5 “Вертолетный тир” закончился падением нашей винтокрылой машинки. Вообще, только ради одной этой миссии стоит сыграть в **Men of Valor**.



видели. Да, разумеется, в Men of Valor не обошлось без цитирования. Начинаясь с вертолетного десанта на пляж штурм "высоты 43" — самая настоящая Нормандия в миниатюре. Зрелищная, жестокая, хаотичная — янки получают здесь самую настоящую взбучку. Другой эпизод — эвакуация на вертолете с захваченной минометной батареей — сразу напоминает легендарный фильм "Взвод". Винтокрылый "Ирокез" нарезает круги в воздухе, мы сидим за турелью, расстреливая толпы бегущих "чарли" и пытаюсь отыскать взглядом спасающегося от них сержанта Элайза. Впрочем, концовка здесь оказывается куда менее трагичной — внизу появляется желтый дым, наш вертолет приземляется и подбирает на борт нескольких парней из дружелюбного подразделения. Подобных цитат можно набрать еще немало — как из игр, так и из фильмов. Но в то же время вы почти не найдете в Men of Valor цитирования самой себя, что очень и очень приятно.

Отдельный абзац из добрых слов стоит подарить подаче сюжета и атмосфере. Игра букваль-

но кишит интересными событиями и неожиданными поворотами. "Джи-ай лучше всех!" — кричит выбежавшая из вьетнамской деревни женщина и падает на колени. А уже через несколько секунд в наше подразделение летит граната. На пресловутой "высоте 43" нам встречается совершенно невменяемый лейтенант, орущий на всех подряд, раскидывающий бумаги и всякими другими способами намекающий на то, что его лицо давно уже пора познакомить с кулаком. Знакомство это, разумеется, состоится. А вот от ранения гибнет наш командир, и бойцы в отчаянии начинают палить по окружающим джунглям, матеря вьетконговцев. В нескольких первых миссиях под ногами путается съемочная группа, приехавшая во Вьетнам для того, чтобы показать американским домохозяйкам "правду про войну". Журналисты всюду суют свой нос, мешаются. Ну а в тот момент, когда становится совсем жарко и в каждом наступающем "чарли" начинает видаться хромя с косой, завалившийся на землю репортер изрядно подбадривает окружающих своим верещащим голосом и трусливыми конвульсиями. Опе-

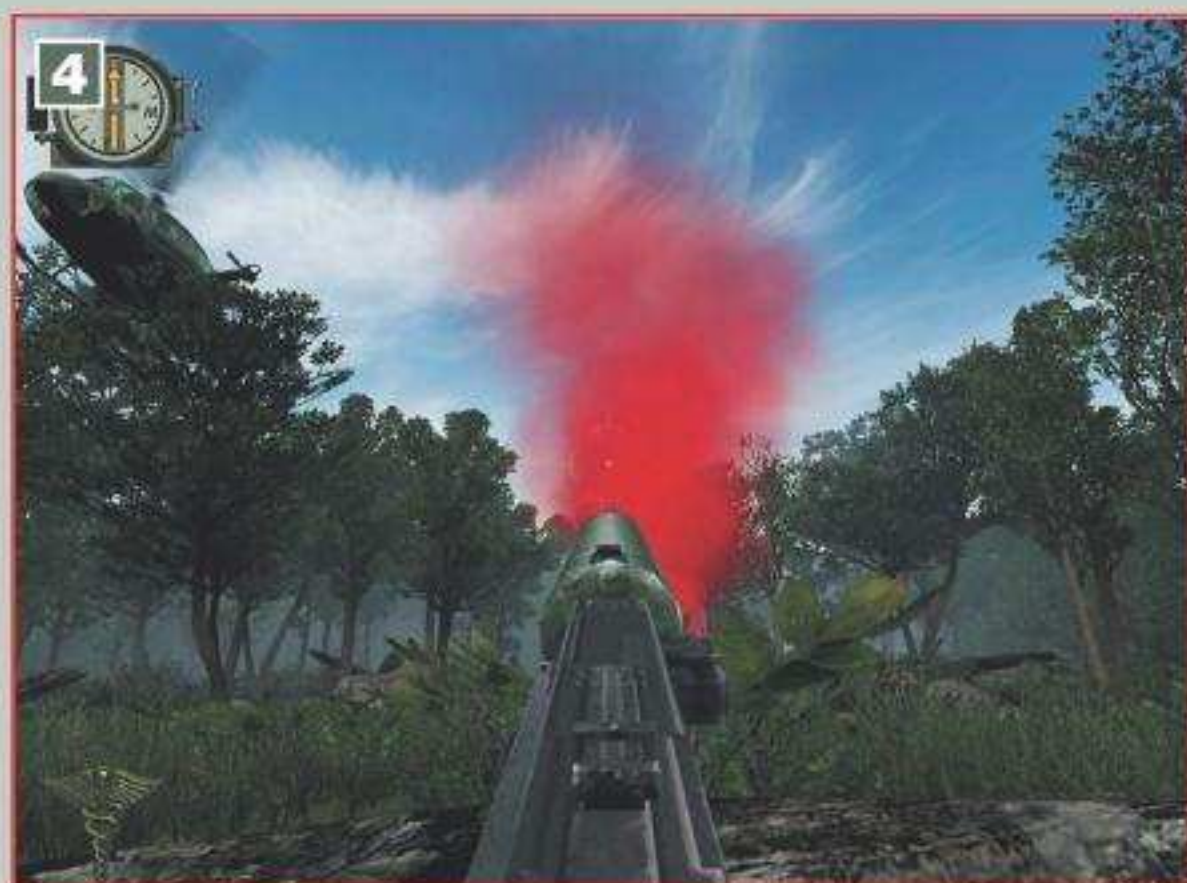
ратор, правда, снимает до последнего — настоящий мужик. Потом в одном из роликов нам показывают репортаж этих самых горе-папарацци и их видение правды... Браво, 2015, Inc!

Ответный удар

Впрочем, восхищения все-таки придется прервать — в определенный момент конкуренты собираются с силами и устраивают Men of Valor небольшую взбучку.

Первый щелчок по лбу — это мягкий намек на то, что искусственный интеллект в игре, скорее всего, действительно искусственный, но отнюдь не интеллект. Впрочем, не стоит увиливать, лучше признать прямо: напарники здесь — клинические кретины. Воюй такие в настоящей американской армии — и Сайгон бы пал в первые недели войны. И вроде бы разработчики честно старались, учили искусственный интеллект грамотно подбирать огневые позиции, маневрировать, уходить от гранат. Но — не вышло. Во-первых, ориентируются во время сражения бойцы просто поганно, развернуться спиной к врагу для них — обыденное дело. Особенно из-

вращенные формы это занятие принимает тогда, когда противники сближаются и организуют ближний бой. Смотреть на это просто страшно. Во-вторых, компьютерные дуболомы очень плохо координируют свои действия с игроком. Например, они просто обожают перекрывать нам сектор обстрела. Наконец, в-третьих, стоит отметить потрясающее косоглазие коллег — такое впечатление, что главными критериями отбора в Корпус морской пехоты США являются слепота и трясущиеся руки. Причем исключительно в комбинации друг с другом. Ну и еще масла в огонь добавляет отсутствие даже самого простенького тактического интерфейса, позволяющего отдавать подчиненным хотя бы элементарные команды. Поиграв несколько часов в такой компании, понимаешь, что неубиваемость коллег в Men of Valor — решение вынужденное. Иначе бы панихиду по ним заказывать приходилось еще на выходе из базы. Кстати, враги-вьетконговцы выглядят в бою куда сообразительнее "джи-ай" — видимо потому, что их как раз убивать позволяет. Впрочем, заслуга разработчи-



КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Александр Кузьменко

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■ Издатель в России: Софт Клаб ■ Разработчик: EA Games ■ Похожесть: Medal of Honor: Allied Assault, Vietcong ■ Мультиплеер: Интернет ■ Количество дисков: Три CD

www.moh.ea.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 512Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0GHz, 512Mb, 128Mb Video



Вы можете вообще ничего не вспомнить об этой игре. Ни сцены массового побоища в Перл-Харборе, ни знаменитой ночной вылазки в джунглях, ни погонь на джипе, ни артобстрела на пляже, ни первой рукопашной с "банзайками", ни даже того момента, когда очкастый медик впервые вытащит вас с того света бодрящим укольчиком морфия. Но вы точно никогда и ни за что не забудете сержанта из учебки и его историю о сотворении мира.

Значит: вначале Господь создал землю, воду и небо. Посмотрел — и остался доволен. Потом он населил землю солдатами. Потом воду — матросами, ну и напоследок небо — пилотами. Посмотрел Бог на это мракобесие и что-то ему не понравилось. (Ты слышишь, что я говорю, рядовой?! ЕМУ НЕ ПОНРАВИЛОСЬ!) И тогда на следующий день, ровно в пять ноль-ноль Бог создал морпехов и населил ими и землю, и воду, и даже небо. (Но тут из вас, мешков с дерьмом, морпехов буду делать я! Поняли меня, нет?! Я! Так что считайте меня вашим личным

богом. И через минуту чтобы все уже мухой бегали на плацу! Поняли, что я сказал, нет?!)

Братки по оружию

До того как на рынке появился молодой и наглый выскочка **Call of Duty**, сериал **Medal of Honor** безраздельно властвовал на нескольких платформах и считался чуть ли не единственным в мире экшеном "про Вторую мировую". Это был бренд, знак качества, элитная марка — называйте как хотите. Однако с выходом чертового конкурента — самоварное золото **Medal of Honor** заметно потускнело. В EA Games вплотную занялись подготовкой реванша и... Спустя три года после выхода **Allied Assault** у знаменитой серии наконец-то появляется достойное продолжение.

Pacific Assault выходит на главного врага с рогатиной новых технологий и свежего геймплея и протыкает злодея насквозь. Финал: **Call of Duty** больше не жилец, и на рынке экшенов "про Вторую мировую" снова остается одна-единственная игра.

А теперь о том же самом, но подробно и человеческими словами. Начнем с главного: в **Pacific Assault** впервые за всю историю WWII-экшенов появилась такая важная штука, как сюжет. Причем не "типа сюжет", как в том же **Call of Duty** (практически никак не связанные между собой миссии, крайне условный образ главгероя, отсутствие каких бы то ни было межличностных отношений, куцые текстовые брифинги и тому подобное), а настоящая авторская история о скитаниях небритого рядового Томми Конлина и его друзей где-то на островах в тихоокеанском бассейне. Сюжет, надо сказать, избит до невозможности и пестрит явными цитатами из "Перл-Харбора" или "Тонкой красной линии", но он есть! Со скрипковыми сценками, диалогами, голосом за кадром и тому подобными модными в этом сезоне вещами. Прибавьте ко всему этому отличную режиссуру большинства массовок, помножьте на оркестровый (!) саундтрек и потрясающий и очень атмосферный звук, и ближе к

середине игры приключения Томми и его команды увлекут вас не по-детски.

И вот что отрадно: за всем этим Голливудом разработчики не забыли про главное — геймплей. В **Pacific Assault** вы практически никогда не бегаете в одиночку, и здесь как нигде важны слаженные действия всего отряда. В вашем распоряжении есть четыре простые команды ("В атаку!", "Отступаем!", "Все сюда!" и "Прикройте меня!"). Умело пользуясь этим сержантским минимумом, можно достичь небывалой эффективности в бою. Скажем, спастись от снайперов под прикрытием "слепого" огня напарников или совершать стремительные нападения из засады и, посеяв панику в стане противника, незаметно ретироваться под прикрытием джунглей.

Еще одна любопытнейшая деталь: геймплей **Pacific Assault** гораздо, если так можно сказать, медленнее большинства современных экшенов. Более близок к реализму, что ли. Вы бегаете именно с такой скоростью, как и в реальной жизни,



- 1 "Банзайка" ринулся в штыковую. Сейчас главное не робеть и вовремя остановить его порыв ударом приклада в челюсть.
- 2 Э, глянь-ка, нас снимают для скриншотов!
- 3 Сцена в Перл-Харборе — это, пожалуй, самая слаженная массовка, которую когда-либо видели компьютерные игры.



цепляетесь боками за углы, быстро падаете на брюхо, но медленно встаете на ноги, и так далее. Один выстрел из винтовки, например, занимает порядка пяти секунд — в промежутках между пальбой приходится долго и нудно возиться с затвором. Ну а на смену магазина так и вовсе уходит секунд десять.

Понятно, что в подобных условиях ни о каких ураганных перестрелках не идет и речи. Мало того, если противники вдруг оказываются совсем близко друг от друга, то лучшим выходом из ситуации будет... рукопашная. Да-да, мордобития в Pacific Assault — не редкий праздник, а вполне частое явление. Типичное сражение здесь выглядит примерно так: мы бежим по джунглям, видим проклятого японца, стреляем, японец стреляет в ответ, пока мы, чертыхаясь, передергиваем затвор — он уже с криком "банзай!" несется к нам на всех парах и отчаянно размахивает ружейным штыком. Тут уж — одно из двух. Или через пару секунд мы останемся лежать со штыком в животе, или вовремя проведем хитрый маневр и раскрошим самурайскую челюсть прикладом.

Что еще? Pacific Assault по максимуму эксплуатирует модную ныне фишку со всевозможными эффектами "оглушения". Скажем, если вы просто строчите из станкового пулемета, то изображение стремительно теряет четкость и начинает неслабо дрожать. Если где-то рядом разрывается граната, то экран

моментально покрывается вязкой дымкой, а движения и звуки резко "замедляются". Наконец, самое страшное — если вас не дай бог подстреливает вражий снайпер, то изображение резко темнеет, камера задирается к солнцу, а перед глазами остаются только нечеткие мрачные силуэты. Ни дать ни взять — симулятор Андрея Балконского под небом Аустерлица.

Главное в этот момент — не теряться, а что есть мочи давить на кнопку "H" и орать "Медик!" Если медик в это время не лежит в соседней канаве с простреленным черепом, то есть вероятность, что он успеет подбежать к остывающему телу, перевязать раны и вколоть чего-нибудь ободряющего. Впрочем, до таких крайностей можно и не доводить и звать санитаря на помощь при любом, даже самом пустяковом ранении. Другое дело, что морфий у полевого айболита тоже не бесконечный, и если он растратит весь запас на одного бойца — отряд попросту останется без медпомощи. А это, как вы понимаете, чревато.

Безобразия

А теперь о вещах неприятных. Самый главный недостаток в новом Medal of Honor в том, что это... все-таки Medal of Honor. То есть экшен "про Вторую мировую". Ну хорошо, пусть на этот раз не про немцев, а про японцев, пусть не про Европу, а про Тихий океан — но, черт возьми, WWII уже настолько глубоко сидит в печенках, что дальше просто некуда.

Конечно, EA Games вовсе не виноваты, что когда-то много лет назад вдруг решили заняться освоением благодатной почвы военных игрищ, а теперь просто сделали еще один проект в известной линейке, но... Но сегодня, блин, не 2000 год. Сегодня WWII-игры выходят чуть ли не каждый божий день, а что-нибудь "эдакое про фашистов и союзников" не выпускает разве что совсем уж ленивый издатель. Вы заметили — в каждом номере журнала "Игромания" за последние пару лет так или иначе пробегает хоть одна "Вторая мировая". Откровенно говоря — уже начинает надоедать.

Еще один скверный момент — это, как ни странно, графика. Движок, слов нет, хорош — Pacific Assault с легкостью выдает на-гора прекрасные пейзажи: ночные джунгли, вечерние закаты, полуденные пляжи и тому подобную пастораль. Модели кичатся кучей полигонов и отличными текстурами, а спецэффекты местами так и вовсе не уступают какому-нибудь DOOM 3. Красиво, классно, здорово, но тормозит так, что хоть угодников выноси. На вполне себе hi-fi машине, где шустро бегают Half-Life 2 с максимальными настройками графики, Pacific Assault еле-еле выжимает двадцать пять кадров в секунду, нутужно кряхтит и периодически насилует винчестер, жалуясь на нехватку оперативной памяти. Той системы, которая указана как "рекомендуемая" едва-едва хватает, чтобы

запустить игру в разрешении 800x600 и с прочно "усредненными" настройками детализации. Нехорошо это все.

■ ■ ■

Впрочем, если закрыть глаза на все вышеперечисленные безобразия, то Pacific Assault — это действительно очень и очень хорошая игра. Чистокровный, без примесей, хит: с достойным сюжетом, динамичным геймплеем и сонмищем интересных фишек. Без малейшего опасения взять грех на душу мы можем смело рекомендовать новый Medal of Honor каждому, кто любит красиво пострелять, быстро побегать и еще не успел заработать стойкое отвращение ко всему, что связано со Второй мировой.

Но тут мы подходим к главному вопросу: почему, если все настолько хорошо, все-таки 8.5, а не, скажем, 9.0? Ответ, друзья, до смешного прост: Half-Life 2. После выхода этой игры в жанре изменилось если не все, то очень многое. Отныне, чтобы получить от "Игромании" заветную девятку, всякому экшену придется показывать чудеса технологии, демонстрировать невиданный доселе геймплей, совершать гениальные сюжетные ходы... короче говоря, выпрыгивать из штанов всеми возможными и невозможными способами.

Не подумайте только плохо, Pacific Assault — отличная, замечательная игра, урожденный блокбастер. Но в мире, в котором уже появился второй Half-Life, нужно быть еще лучше. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Все тот же самый Medal of Honor, но только с японцами, пальмами, приличной графикой и даже сюжетом. И если бы не технологии, то получился бы практически "Half-Life про Вторую мировую", но... Но, с другой стороны, наконец-то повержен Call of Duty.

ГЕЙМПЛЕЙ

8.0

ГРАФИКА

8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

8.5

VAMPIRE:

THE MASQUERADE —

BLOODLINES

Артем Волик

Жанр: RPG ■ Издатель: Activision ■ Издатель в России: Нет ■ Разработчик: Troika Games ■ Похожесть: Arcanum, Vampire: The Masquerade — Redemption ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

www.vampirebloodlines.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.2 GHz, 384 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



“Не хотела бы поразвлечься?” Лицо “жрицы любви” не выражает ровным счетом никаких эмоций. Она просто делает свою работу. “Сколько заплатишь?” — “Тридцать”. — “О’кей. Без проблем”. — “Пойдем, я знаю место, где нам никто не помешает”.

Темная подворотня, вокруг ни души. Одно изящное движение рукой — и вот уже вой полицейских сирен растворяется в ритмичном стуке, стуке человеческого сердца. Окружающий мир исчезает, а наш герой наслаждается свежей кровью. Такие дела.

Интервью с вампиром

Новому проекту от Troika Games не повезло. Получив наконец долгожданный Half-Life 2, прогрессивная игровая общественность с головой ушла в мир старины Гордона Ф. и не возвращалась на протяжении нескольких недель. И только те, кто смог-таки хотя бы на пару минут оторваться от творения Valve, могли случайно натолкнуться на сообщение о релизе

Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Остальные геймеры рисковали попросту не заметить одну из лучших (поверьте, это не вздорное преувеличение) RPG 2004 года.

Для тех, кто не в курсе. Bloodlines — это своего рода третий шаг “людей, причастных к знаменитому Fallout” к созданию RPG Нашей Мечты. Вооружившись орденосным движком Source и потрясающе мощной “вампирической” лицензией, ребята из Troika Games поставили перед собой цель ни много ни мало сделать чуть ли не лучшую ролевою игру всех времен и народов.

Начнем, пожалуй, с того, что вампиры в исполнении Troika Games получились просто-таки какими-то неприлично живыми, а местные персонажи жутко харизматичны и ведут себя весьма убедительно. Сумасшедшая гадалка, которая предупреждает вас никому не доверять. Принц вампиров, страдающий манией величия и наполеоновскими замашками, убивает про-

винившегося вампира и со скукой в голосе произносит: “Я просто делаю свою работу”. А парочка сумасшедших из клана Малкавианов, владеющих клубом в Санта-Монике, и вовсе будет сниться вам по ночам еще очень долго, ибо таких ярких, запоминающихся персонажей мы не видели уже давно. Впрочем, нельзя сказать, что вампирский город живет своей жизнью: актеры заранее расставлены по местам и ждут вашего прибытия, чтобы сыграть положенную им роль. Однако сути дела это не меняет, мы смотрим этот спектакль и охотно верим в то, что если бы вампиры существовали в реальной жизни, то были бы именно такими, как в Bloodlines.

Штука в том, что вурдалаки у Troika получились не только “живыми”, но и до боли в копчике разными. К примеру, местный сумасшедший — это не только говорящий загадками псих, но и страдающая раздвоением личности сексапильная дамочка. Бруджа — не просто панки, ка-

ких и без них хватает, а харизматичные лидеры местных анархистов, которые одинаково хорошо владеет пистолетом и литературным английским языком. Мир тьмы в исполнении Troika далек от шаблонности, он глубок настолько, насколько это в принципе возможно.

Светопредставление

В самом начале игры, как и любой уважающей себя RPG, у вас будет возможность создать своего персонажа. Способов два. Первый — ответить на ряд каверзных вопросов, итогом чего станет созданный вампир. Второй вариант — самолично распределить очки умений, выбрать специализацию, а также клан, к которому будет принадлежать ваш герой.

В принципе, набор доступных характеристик стандартный. Базовые параметры ни на шаг не отходят от канонов жанров, поэтому о них ни слова. С другой стороны, есть так называемые способности (Abilities)



- 1 Убить кого-либо из этого пистолета — задача практически нереальная.
- 2 Одно из немногих удачных проявлений физики Half-Life 2.
- 3 Боевой гиль, собранный из кусков человеческих тел. Та еще красавица.
- 4 Экстремальное питание под ураганным вражеским обстрелом.
- 5 Разобраться с этими тремя гопниками труда не составит никакого. Даже с помощью ножа.



которые не иначе как для удобства пользователя распределены по трем категориям: склонности (Talents), умения (Skills), знания (Knowledge). К примеру, умение рукопашного боя относится к первой категории, а характерство — к третьей. Вообще говоря, в Bloodlines какое-то совершенно дикое количество самых разных способностей, и поверьте, развить их все за одно прохождение невозможно в принципе. Хотите, чтобы ваш вурдалак-боевик в совершенстве владел компьютером? Нет проблем! Желаете, чтобы он в пять минут очаровывал девушек своей харизмой? Да ради бога. Однако помните, что, выбирая способности, которые вы будете развивать, вы тем самым определяете весь ход игры вплоть до финальных титров. Очевидно, что персонаж не может быть мастером на все руки,

и вы при всем желании не сможете вырастить свирепого монстра, который одинаково эффективно мутузит врагов, и поддерживает философскую беседу в обществе дам в кокетливых платьях.

Выбор способностей, которые вы будете развивать, определяет, по сути, весь ход игры, задавая генеральную линию, от которой впоследствии вам будет очень сложно отступить. Выбрав манерного вампирчика из клана Тореадоров, вам придется решать проблемы исключительно болтовней и непристойно ругаться, если дело дойдет до драки, так как широкие возможности по запудриванию мозгов собеседнику компенсируются нехилыми проблемами в сражениях. С другой стороны, создав качка-убийцу, вы не увидите значительную часть шикарных диалогов, которыми иг-

ра одаривает дипломатичного персонажа.

Молотком по зубам

К сожалению, в Bloodlines захватывающий нарратив время от времени уступает место экшену. Тутотная боевая система могла бы служить примером того, как люди, далекие от экшенов и файтингов, представляют эти глубоко враждебные им жанры. Например, огнестрельное оружие к использованию практически непригодно: вампиры плевать хотели на пули, а на мелких монстров попросту не хватает патронов! Кроме того, персонаж, не умеющий грамотно обращаться с оружием — иными словами, не прокачавший соответствующий скилл, — получает множество проблем в виде неприлично огромного перекрестья прицела и безумного

разброса пуль при стрельбе. Однако даже дипломированный снайпер, прокачавший стрельбу до максимума, через некоторое время плюнет на огнестрельные игрушки и возьмет в руки оружие пролетариата — топор, который прост в обращении и не требует патронов.

Впрочем, сражаться в рукопашную из-за совершенно дикого поведения камеры и суетливой беготни супостатов тоже ой как непросто. Печально, что время от времени Bloodlines преподносит уровни, которые просто так под завязку забиты свирепыми монстрами. Дипломатичному персонажу здесь будет попросту скучно, а качок-убийца, чертыхаясь, будет давить кованым сапогом очередного противника и задавать сакраментальный вопрос: а когда же закончится это нудное безобразие?

Однако, словно извиняясь за





72

PSI-OPS™

THE MINDGATE CONSPIRACY

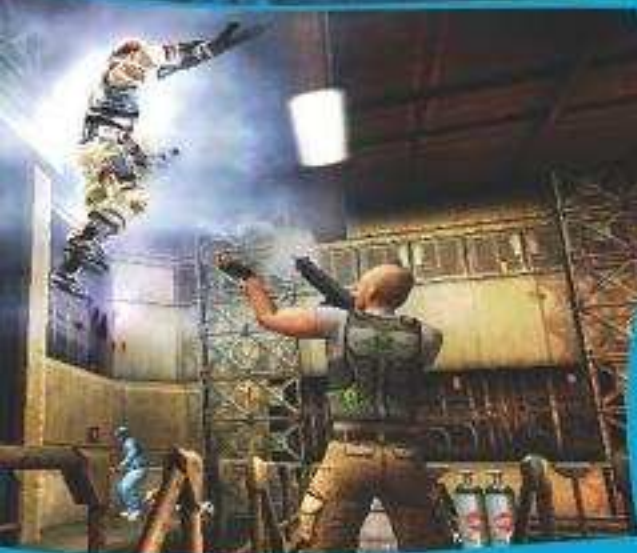


91%

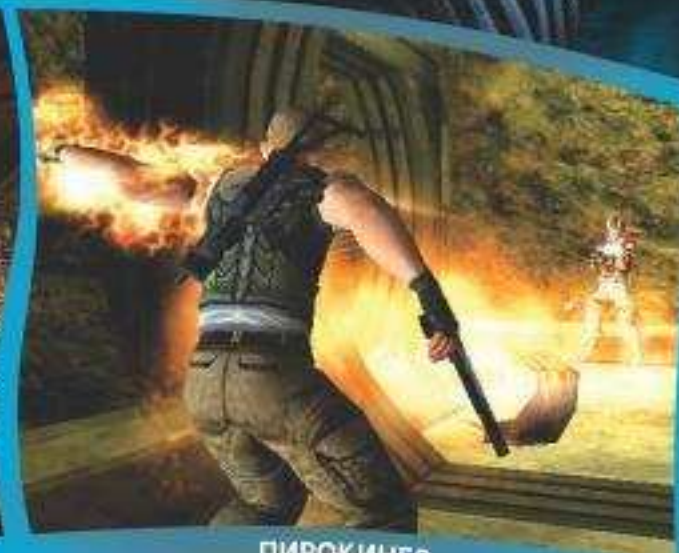
PLAY

8,5/10

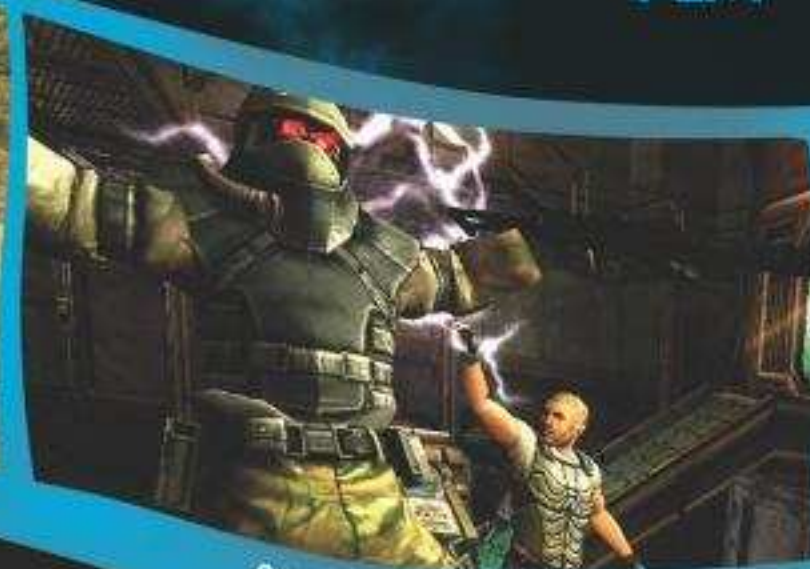
СТРАНА ИГР



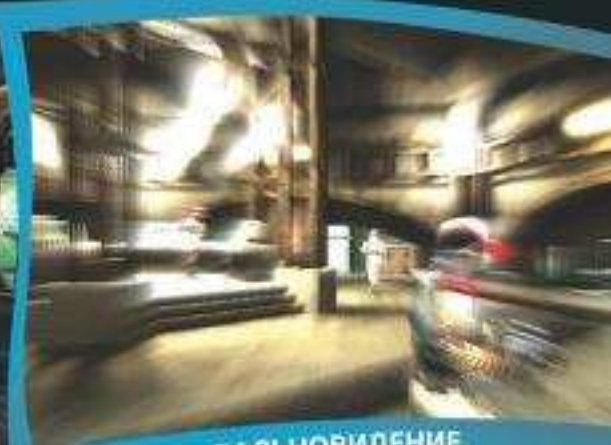
ТЕЛЕКИНЕЗ



ПИРОКИНЕЗ



ЗАХВАТ РАЗУМА



ДАЛЬНОВИДЕНИЕ



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

PC DVD ROM

MIDWAY

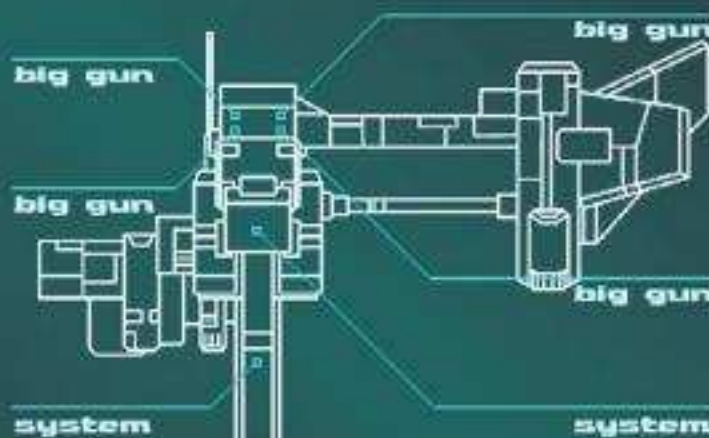
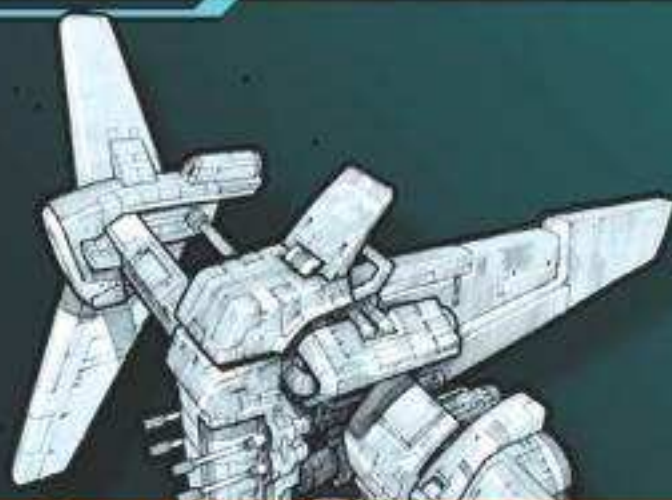
ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК

www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ



Олег и Егор Москвитины

Жанр: RPG/RTS ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: X-Bow Software ■ Похожесть: Homeworld, Homeworld 2, Tachyon: The Fringe ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.starwolves.ru

Спустя пару лет после падения станции "Мир" в синюю бездну Россия вновь выходит в межпланетное пространство. "Космические рейнджеры", Homeplanet, еще одни "Космические рейнджеры"... Теперь вот стараниями краснодарской команды X-Bow Software, соорудившей игру "Звездные волки", каждый, кто мечтает разорвать лучами лазеров полярную ночь галактики, может — и просто обязан! — встать в строй. Империя на пороге войны с Чужими, люди гибнут за уран, корпорации правят бал, рецидивист-суперкомпьютер свирепствует на свободе, а вы нагло надеетесь остаться в стороне от такого праздника? Нет? Тогда "Звездные волки" идут, вернее — летят к вам!

Нескучное будущее

Помните, звездные саги Джорджа Лукаса всегда начинались с фразы "Давным-давно, в далекой галактике"? А вот команда Алексея "Skelos" Козырева выбрала в качестве даты

действия начало XXIII века. К этому славному времени, по версии разработчиков, корпорации делят между собой все прибыльные темы, которые актуальны в межпланетном пространстве. Государственная машина окажется в ступоре, и вот, опираясь на космический флот, император желает поставить зарвавшихся деляг на место. Не обойдется вечеринка и без инопланетян, а также сумасшедшего искусственного разума, мечтающего показать "кузькину мать" органическим недоумкам.

При этом стоит отметить, что к началу игры потомки землян огребают на всех фронтах. Пока "кузькина мать" показывает себя в виде регулярных нападений на мирных жителей космоса, пораженные цензурой СМИ рассказывают байки о том, как Император лично "поручковался" с вождем Чужих. К истине последнее, разумеется, не имеет почти никакого отношения — на окраинах покоренного человеком космоса идут бои не на жизнь, а на смерть. Пришельцы теснят воен-

ных, рушат тонкую паутину гиперпространства, а общество благополучия живет в счастливом неведении о своем будущем.

Примерно в это же время Красный корсар, пират с манией величия и небольшой свитой, совершенно случайно делает первый шаг к спасению человечества, обидев обычного космического дальнбойщика. Последний тут же загорается желанием отомстить, покупает себе ветхий корабль, цепляет к днищу кремниевое ружье и отправляется к своему старому приятелю — Эйсу. За рюмкой чая в местном баре друзья решают стать наемниками, обзываются "Звездными волками" и принимают первый заказ. Так вот просто вершится история.

Пошло-поехало. За время своей кипучей деятельности "Волки" умудряются засветиться во всех мало-мальски значимых игровых событиях. Они будут спасать пропавших без вести военных, прорывать блокады целых систем, метаться между тремя соснами-корпорациями, поочередно истя-

жая дерзкими диверсиями и первыми, и вторыми, и третьими. Одной рукой станут истребляться пираты, а другой — подписывать взаимовыгодные контракты с теми же флибустьерами. "Волки" будут охотиться за кладами и искоренять кремниевую заразу. Они поломают сошедший с ума искусственный разум, заведут много интересных знакомств и обязательно сыграют свою роль в войне с Чужими. И все это, разумеется, будет твориться не без помощи игрока.

Звездные войны

Геймплей "Звездных волков", каким бы сложным он ни был в целом, при правильном подходе достаточно легко раскладывается по полочкам. Между миссиями мы обитаем на центральной станции, где прокачиваем персонажей, возимся в ангаре, торгуем на "белом" и "черном" рынках, слушаем новости и так далее. Место дислокации в космосе меняем исключительно по воле сценария — например, как только начинается урановая ли-



- 1 Как зовут этого человека и каким образом он спасет мир, вы решите сами.
- 2 Местное гиперпространство недалеко ушло от Tachyon: The Fringe пятилетней давности, да и эстетике Homeworld уступает. Но все равно ведь красиво, а, читатель?
- 3 Сгорел на работе.
- 4 Ради прикосновения к некоторым товарам галактического универмага нам пришлось доплачивать собственными душами. Ничуть не жалко!
- 5 Далеко не все корабли в "Звездных волках" могут похвастать хорошим дизайном.

Команда капитана Немо: основной состав



Женская половина "Звездных волков" столь же прекрасна, сколь и опасна. Волчицы Дженифер "Горза" Броктон и Астре — антиподы. Первая — "железная леди" и прирожденный офицер. Большинство знающих биографию Дженифер бойцов просто обречены заболеть комплексом неполноценности. Три года службы в Управлении имперской безопасности и четыре — на боевых должностях в Патруле; кавалер ордена "Имперский Орел". Исполнительна, компетентна, в порочащих связях была, но не замечена. Несмотря на блестящие карьерные перспективы, Горза оставила службу Его Величества и перешла на вольные наемничьи хлеба, влившись в наши ряды.



Эйс — один из отцов-основателей команды и лучший друг главного героя. Проработав счастливые тринадцать лет в патрульной службе, понял, что комсомольцам там не место. Открыл частную наемническую лавочку, а в дальнейшем объединил капиталы с главгероем и принялся снова решать чужие проблемы, но уже за приличные деньги. Косит под циника, и это ему удается.



Другое дело — Астре. Мечтающий о независимости отпрыск аристократического рода нашел в команде наемников опору и наставничество. Ее родители не ошиблись с выбором имени: девушка так же нежна и прекрасна, как и цветок с планеты Земля. Боги звездного мира благосклонны к Астре, и она щедро делится своей удачей с командой. Возможно, в бою это хрупкое создание и не является самым сильным звеном команды, но блестящие таланты инженера вкупе с невероятной харизмой делают ее всеобщей любимицей.



Еретик — авантюрист и волк-одиночка. Меньше всего заботится об "облико морале", предпочитая мошенничество и контрабанду всякому иному общественно-полезному труду. Многие считают, что Еретик способен воткнуть нож в спину, а он не старается никого переубедить. Возьмите его в команду и постарайтесь приручить огонь.

хорадка, наемники в поисках наживы мигрируют к приискам. Зарабатывать чаще всего приходится в боях — почти все предложения на бирже труда звучат как "убить", "защитить", "огрбить", "уничтожить"... Вчера мы втроем пытались перехитрить патрули "Триады". Сегодня вместе с USS обороняем транспорт с ураном. Завтра в компании с военными атакуем флот Чужих. Далее по расписанию — рейд в пиратское логово, защита "Сталинграда" (мы серьезно!), тотальная аннигиляция целых систем. Отдельно следует отметить то, насколько глубока проработка большинства игровых миссий — мы, войдя в систему через портал, имеем возможность, помимо выполнения основного задания, прошвырнуться в поисках различной информации и дополнительных заданий по ближайшим патрульным станциям, урановым шахтам и прочим культурно-досуговыми центрами.

Навигация в космосе почти полностью позаимствована у **Homeworld** и поэтому удобна и

привычна. В мирное время удобнее всего использовать "глобальную" карту, которая вмещает в себя почти весь игровой уровень. И не надо переживать — как только на горизонте появятся недруги, заявит о себе "умная пауза". Здесь самое время оценить угрозу и грамотно спланировать оборону. Видите ли, "Звездные волки" не вылетают на дело без массивного корабля-базы, который не только является мобильным складом и ремонтной мастерской, но еще и сам способен запросто надавать по ушам сразу нескольким противникам. Так что использовать эту уникальную посудину в бою не только можно, но и нужно.

Боевая система может похвастаться интересными находками — например, "маленькие" корабли (их может быть до шести) одним взмахом мышки объединяются в звенья, причем игроку позволяет даже определять роли ведомых (к примеру, одному из истребителей можно дать задание заниматься исключительно противоракетной обороной). Впрочем, как и многим другим по-

добным играм, "Звездным волкам" не хватает богатства тактических возможностей — нельзя выбирать расстояние, на котором подчиненные будут стараться держаться от врагов, нельзя ограничивать скорость, что приводит к тому, что более легкие и быстрые истребители первыми попадают под удар врагов. Не хватает формаций, не хватает выбора стиля боя... Поэтому игроку в пылу сражения только и остается, что совершать "простые движения" — правильно распределять между подчиненными цели и позиции для атаки, вовремя вывести из боя поврежденные корабли, загонять расстрелявших весь свой боезапас штурмовиков на базу, активировать специальные возможности и заниматься прочей мелочевкой. Конечно, многое можно списать на то, что игра не заявлена как полноценная стратегия, однако боев в ней очень много, и ограниченность возможностей в эти моменты давит весьма сильно.

Хозинвентарь

Бюджет кооператива "Звездные волки" формируется самым

банальным образом — из гонораров и средств, вырученных с продажи трофеев. Сумма первых зависит от количества выполненных необязательных заданий, а вот доход от мародерства — это уже заслуги вашего терпения и боевых талантов. Дело в том, что корабль-база — крайне притягательная штука. Магнитит все — спасательные капсулы пиратов-недотеп, уцелевшие корабли Чужих, груз, вывалившийся из подбитых транспортов, запчасти и прочий космический мусор. Поэтому после каждого боевого столкновения имеет смысл облететь поле брани и собрать все трофеи. Брезгливость неуместна — в общей массе примитивных систем и доисторических пулеметов "Максим-2" иногда попадаются крайне ценные экземпляры. Например, ультрамощная пушка "АСКЛ" — в магазинах появляется исчезающе-редко, ну а когда это все-таки случается, то цифра в графе "цена" способна мигом отрезвить вас и ваш скромный бюджет. Пропустив такой





76

ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ



Магия Войны

Знамена Тьмы

TARGEM
GAMES

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

ПСМИТ

Жанр: Стратегия ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: Elemental Games ■ Похожесть: "Космические рейнджеры", X2: The Threat, Sid Meier's Pirates ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: 2 CD

www.rangers.ru

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 450 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,6 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Меня часто спрашивают, с чего лучше начать знакомство с компьютерными играми. Когда-то этот вопрос ставил меня в тупик, но в последние два года ответ очевиден: конечно, с "Космических рейнджеров"!

Хотите стратегию? Вам сюда. Квест? Здешные дадут сто очков вперед унылым "приключением-в-стиле-Myst № 312-бис". Аркаду? Пожалуйста. RTS? Начиная со второй части — запросто.

Собственно, именно стратегическая часть и была самым ожидаемым элементом новой игры. Ее же, одновременно, больше всего боялись. Балансировать на стыке нескольких жанров — занятие очень сложное: переешь аркады — захиреет стратегия, чересчур удобришь стратегическую почву — квесты пойдут в пустоцвет.

У парадного подъезда

Сразу успокою: худшего не случилось. "Космические рейнджеры 2: Доминаторы" — это по-прежнему "Космические рейн-

джеры", а не порченный мукой и чародейством **Homeworld**, не внебрачный отпрыск **X2**, не мышонок-интеллектуал и не лягушка-пироманка. Бывалому рейнджеру в "Доминаторах" знакомо все... Так кажется первые 15 минут. Потом понимаешь, что это, мягко говоря, не совсем верно.

Сюжет и в самом деле изменился мало. Ну, были клисаны — стали доминаторы. Хорошо, доминаторы теперь бывают трех разных "кланов": красненькие, синенькие и зелененькие, но поначалу это мало что меняет.

А вот остальной мир за триста лет (действие происходит в 3300 году) изменился немало.

Самым главным нововведением KP2 многие считают планетарные бои в режиме RTS. Вот с них-то и начнем. Сразу стоит отметить: вопреки мнению некоторых коллег-журналистов, захваченные доминаторами миры совсем не обязательно отбивать стратегическим десантом. Нет, планетные системы мы освобождаем так же, как и прежде, — уничтожая флот противника на

орбите. А вот стратегические бои на поверхностях — это своеобразный вид квестов, такой же, как текстовые или обычные космические. Более того: те, кто на дух не переносит RTS, могут в любой момент ответить отказом на очередное предложение повоювать на планете.

Теперь успокоим другую группу паникеров, считавшую, что RTS-режим будет скучнейшим клоном **Warcraft/Age of Mythology/C&C**. Может, рейнджерские планетные баталии и не станут законодателями мод в жанре, но свежатинку точно внесут. В качестве наших бойцов выступают конструкции, которые мы собираем из запчастей, как корабли в каком-нибудь **Master of Orion**, самостоятельно определяя желаемую конфигурацию. Обычно такого в RTS не делается просто потому, что это все очень медленно. Но здесь нам спешить некуда. "Доминаторы" — совсем другая лига.

А вот базы строить, извините, не будем. Только захватывать уже имеющиеся заводы, да еще

укреплять их турелями, и то не по вкусу, а всего лишь в том количестве, под которое предусмотрены площадки. Все остальные деньги без остатка идут на железное воинство.

В итоге получается презабавная игра, тактикой чуть-чуть напоминающая новомодный **Warhammer**, совсем несложная, но вполне увлекательная.

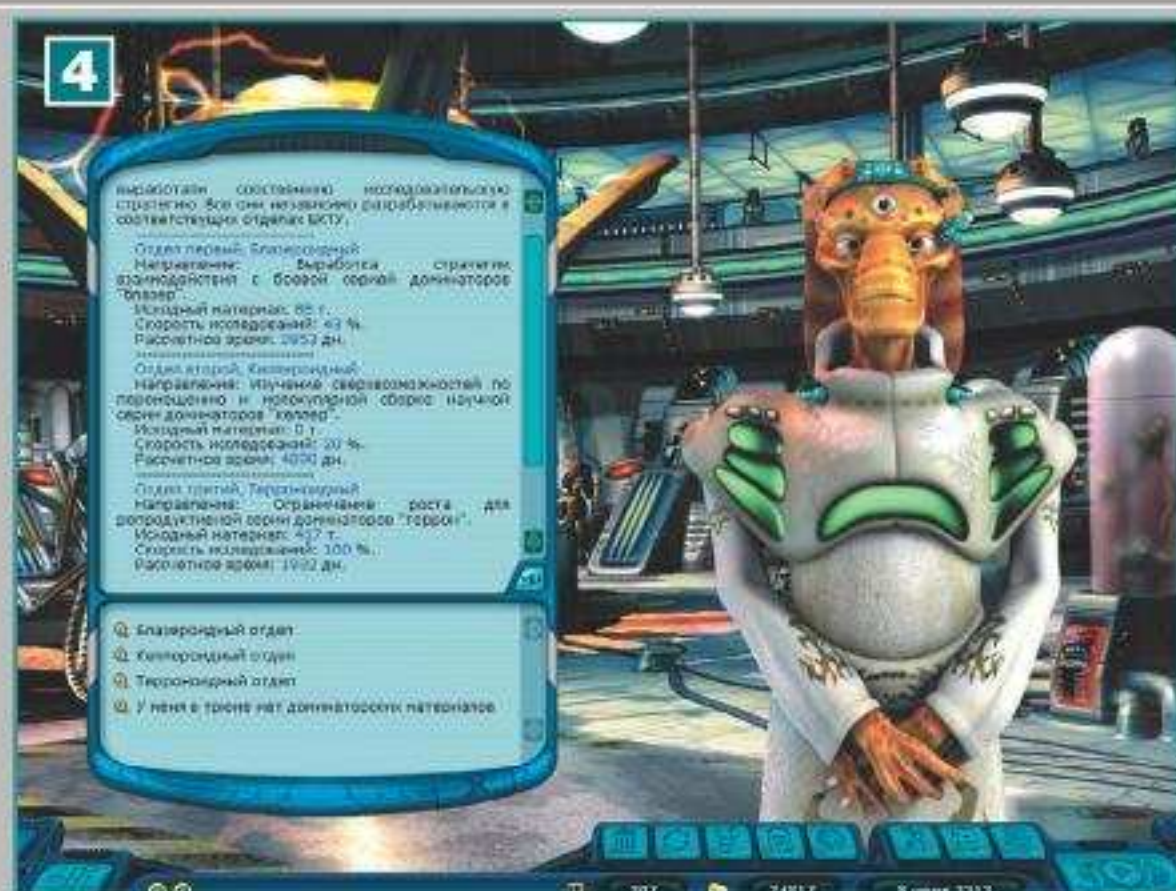
Наши новые игрушки

Ознакомившись со стратегией, давайте перенесемся с пыльной Земли в привычное и милое сердцу любого фаната "Рейнджеров" космическое пространство. Благо, новостей хватает и здесь. Так, в конфигурации корабля произошло одно весьма желанное изменение. Теперь корпуса разных посудин отличаются не только хитами и броней. Количество оружейных портов, возможность устанавливать то или иное оборудование — все это существенно зависит от марки.

Бывают конструкции с гигантским трюмом, кучей хитов, но,



- 1 Даже если турелей нет, правильная оборона дает преимущество.
- 2 Если долго от них бегать, ракеты и торпеды умрут "от старости".
- 3 Всем хорош корпус, только вот без сканера. Но настоящие мужчины без него обходятся.
- 4 Теперь доходов от продажи доминаторских запчастей вполне хватает войне на безбедную жизнь.



увы, всего с парочкой мест под пушки. Для боя эти тихони почти не предназначены, зато будут в радость галактическому купцу. Другие все в стволах, как ежики, бронированы до зубов, но годятся только убежденным альтруистам: видите ли, там негде установить захват, и поэтому трофеи после боя соберет кто-то другой. Третьи поощряют опытных навигаторов, потому что вынуждены обходиться без сканера и радара. Четвертые сделаны закоренелыми консерваторами и не поддерживают артефактов...

В результате поиск корпуса на свой вкус стал очень интересной задачей. И не сводится, как когда-то, к выбору самого "толстого" из имеющихся.

Кстати, теперь разрешается владеть несколькими корпусами кораблей. Я не имею в виду — летать на катамаране, но запасной корпус можно хранить где-нибудь на складе. Скажем, повоевал, поиздержался — пересел на заранее запасенный “грузовик” и повез малокские валенки на продажу эстетам-гаальцам.

Не могу не упомянуть о еще одной забавной новинке — режиме *форсажа*. Это умеют далеко не все корпуса, но игра такая фишка меняет очень существенно. Включив форсаж, вы резко ускоряетесь за счет стремительного износа движка. Обычно это делается при "переходе к плану "Б", но некоторые забавники просто-напросто летают с дешевым движком малокской сборки, который по мере износа чинится за гроши.

Очень сильно изменил тактику рейнджера новый тип оружия — ракеты и торпеды, которые, вылетев, какое-то время преследуют цель. Дальнобойность этих красавиц во много раз выше дальности лучей, однако есть и свои слабые стороны: пока снаряд летит, его можно расстрелять лучами.

В "мирном" космосе помимо привычных космических объектов добавилось два новых вида бизнес-центры и медицинские станции. Первые делают космическую торговлю действительно удобным и выгодным делом, предоставляя анализ рынка и кредиты (между прочим, если с ними не расплатиться, они не только испортят вам репутацию по всему космосу, но и нашьют на вас пиратов). А еще с их помощью можно заказать строительство новых станций любого типа, хоть научных, хоть военных...

Вторые за весьма умеренную сумму снабжают героев стимуляторами, резко усиливающими ту или иную характеристику. Вариантов много: например, бывает пеленгский состав, увеличивающий награду за квесты, или "гаалистра времени", которая значительно ускоряет ваш корабль (что-то я не понял, кому ее вкалывают — мне или движку?).

Фирменное блюдо "Рейнджеров" — текстовые квесты — по механике остались такими же, какими и были, зато, ваяя содержание, разработчики превзошли самих себя двухлетней давности! Вот изумительный квест о возвращении мастера Ике-Бааны

Опыт не продается

В первых “Рейнджерах” царил очень странная система опыта. Его назначали за сданную в рейнджерский центр протоплазму — куски врагов, собранные в космосе. И было совершенно неважно, кто отправил этих врагов в мир иной — вы или правительственный крейсер. Разрешалось даже покупать поддельную протоплазму за деньги у пиратов.

Теперь опыт вернулся к проверенной веками системе: его дают за сбитых (собственноручно) врагов и квесты, а ошметки противников, переименованные в "ноды", обмениваются на микромодули — маленькие штучки, тем или иным способом усиливающие какую-то часть оборудования, за что, правда, приходится расплачиваться некоторыми побочными эффектами. Сданные ноды служат чем-то вроде дополнительного "банковского счета", с которого в любой момент можно оплатить покупку очередного микромодуля.

Что еще ценно — теперь вам засчитывают любого врага, к уничтожению которого вы приложили руку. Это куда справедливее, чем старая система, когда очки получал лишь тот, кому посчастливилось нанести последний удар.

из... виртуальной реальности, в которой этот эксцентричный тип играет верховного мага. Вообразите себе: целая мини-ролевка с собственной ролевой и боевой системами (!), множеством локаций и путей к победе. Еще одна миссия на проверку оказывается экономическим симулятором, третья — “торговым симулятором дальнобойщика”. В общем, в начале этой статьи при подсчете жанров “Космических рейнджеров” я перечислил далеко не все!

То, что положено обещать

Как правило, перед новой частью серии принято делать два ритуальных обещания: улучшить графику и усовершенствовать ИИ. Сотрудники **Elemental Games** таких обетов, кажется, не давали; зато они их выполнили.

Стиль картинок остался тем же, но теперь кораблики выглядят куда краше: кажутся объемными, покачиваются на лету. А взрывы, сполохи и прочие эффекты вообще не идут ни в какое сравнение с тем, что было раньше. И — сюрприз — игру снабдили отличным видеороликом, таким же веселым и талантливым, как и вся сага!

Более того, улучшили ИИ. Теперь рейнджеры NPC научились более точно оценивать опасность, приобрели привычку защищать космические станции и, что самое приятное, прилетать на звуки пальбы. То есть, если какое-то время летать наперегонки с доминаторами в захваченной системе, рано или поздно прибудет подмо-

га: рейнджеры тоже понимают, что гуртом хорошо и батьку бить. Да и вояки нынче существуют не только затем, чтобы оттягивать на себя снаряды противника.

Уголок придиры

Поверите вы мне, если после всех этих дифирамбов я скажу, что было время, когда я был крайне разочарован "Доминаторами"? И все-таки это правда.

Дело в том, что в игре есть столько возможностей пробиться к вершинам, что на нормальном уровне сложности я вообще почти не испытал проблем. Как только станет ясен гигантский потенциал торговли и стимуляторов — переходите на высокую сложность, иначе через некоторое время будете идти по Галактике как по бульвару, лениво распахивая сующихся под ноги доминаторов.

Раз уж я взялся придирааться — расскажу еще о звуке. Он... такой же, как был. Я ничего не имею против проверенных временем музыкальных тем, но, говорят, в новой игре их полагается писать с нуля.

Настало время подводить итоги. Новой революцией "Космические рейнджеры 2" не стали. Зато они приобрели лоск, блеск, кучу новых возможностей и прочно закрепились на занятом плацдарме. И, наверное, теперь даже завзятые снобы, которые на двумерные игры и смотреть-то отказывались, вынуждены будут признать свою ошибку. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ослепительные и уникальные на фоне нудных клонов, "Космические рейнджеры 2" будут украшать вашу жизнь по меньшей мере до выхода третьей части. В этой игре можно жить — и жить весело!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 10.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.0

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Игорь Варнавский

Жанр: Экономическая стратегия ■ Издатель: Atari ■
Разработчик: Frontier Development ■ Похожесть: Серия
RollerCoaster Tycoon, Theme Park ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один CD

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@GROMAN.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.rollercoastertycoon.com

Один мой знакомый, когда его спросили, зачем в **The Sims 2** он спаривает своего симса со всеми встречными и поперечными особями женского пола, ответил следующее: "Как зачем? Буду топить младенцев в ванной". Когда у него поинтересовались, для чего он строит в **RollerCoaster Tycoon 3** американские горки, состоящие из одних лишь мертвых петель и участков, закрученных спиралью едва ли не под прямым углом к земле, он ответил примерно то же самое: "Чтобы посмотреть, как посетители, вздумавших прокатиться на этом аттракционе, размажет по рельсам". Вот вам и ответ на вопрос, почему эти тайтлы являются заведомыми чартов вот уже черт знает сколько лет, — потому что перед нами единственный в своем роде симулятор безо всякой видимой цели и единственный в своем роде тайкун, в котором можно заниматься всем, чем угодно, кроме собственно менеджмента.

Экономика должна быть...

Третья часть выстроена по той же самой схеме, что и ее предше-

ственницы. Вам отписывают участок земли, вставляют в зубы пачку банкнот и оставляют наедине с самим собой — до тех пор, пока доходы и число посетителей вашего балагана не достигнут некой условной отметки, что, собственно, и является здесь mission objective. После ее достижения задачу усложняют на порядок, и так — до бесконечности.

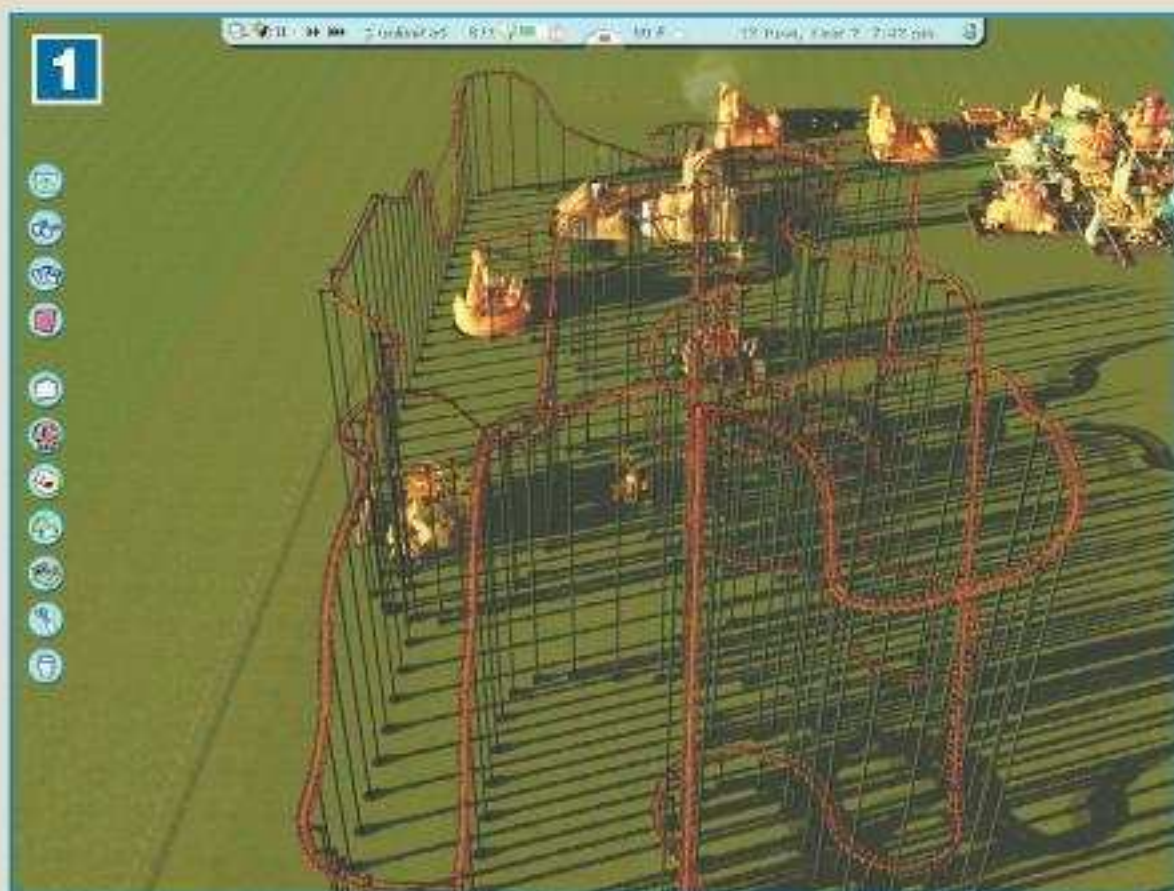
Обустройство парка — процесс довольно однообразный, но при этом чертовски увлекательный. От вас требуется возвести аттракционы, подвезти к ним дороги, расставить поблизости всевозможные закусовые киоски с мороженым и прохладительными напитками, скамейки, на которых посетители могли бы откусывать продаваемый вами фаст-фуд, туалеты (святая святых), где они могли бы избавиться от этого самого фаст-фуда, и мусорные баки, чтобы черт знает посетители не швыряли упаковку от еды и недо-еденные сэндвичи где попало. Все это — обязательный минимум, необходимый для того, чтобы парк хоть как-то функционировал. При желании вы можете

забить каждый квадратный сантиметр своего парка самыми разнообразными "украшательствами": фонарями, телевизорами на столбах, фонтанами, скверами, статуями и прочей дребеденью. Беда только в том, что на все это банально не хватает денег. Игрок в **RollerCoaster Tycoon 3** вынужден постоянно балансировать между двумя крайностями — желанием обустроить свой парк так, чтобы ни один посетитель не ушел разочарованным, и необходимостью не только обеспечивать окупаемость, но поддерживать хотя бы минимальный уровень прибыли (на режим "песочницы" (sandbox) это не распространяется — там никаких финансовых и временных ограничений попросту нет).

А сделать это крайне непросто. Игрок вынужден постоянно следить за доходностью каждого аттракциона и каждой точки обслуживания. Добиться этого можно, если учитывать простейшие экономические закономерности. Допустим, вы задумали построить Gravitron, эдакую здоровенную нелетающую тарелку.

Каким образом повысить отдачу от нее? Ответ очевиден: поставить у входа несколько киосков, торгующих товарами сопутствующей тематики: палатку по продаже воздушных шариков в форме летающей тарелки, палатку по продаже шляп (опять-таки в форме летающей тарелки) и палатку по продаже напитков, в прайс-листе которой значатся такие наименования, как "Ракетное топливо", "Космический сок", "Метеоритный коктейль" и так далее. Довольные посетители, прокатившись на Gravitron, не задумываясь, скупят в них все, что им попадется на глаза. Верно и обратное: если поставить рядом с салуном лавку с, например, пиратскими шляпами, прибыли вы от нее не дождетесь — фанаты "Веселого Роджера" и пиратской эстетики обитают в районе аттракционов соответствующей тематики, а сюда если и заглядывают, то только случайно.

В принципе, убыточный объект можно вывести из минуса путем повышения цен на входные билеты или продаваемые



- 1 Все старания оказались напрасными: клиенты просто-напросто проигнорировали отгроханную мною американскую горку. Ироды.
- 2 Режим RollerCam в действии: одна половина посетителей истощено орет, другая — с характерным звуком опустошает желудок от только что купленных сэндвичей.
- 3 Из всех сувениров, продаваемых в парке, посетители больше всего любят воздушные шары самых идиотских форм и расцветок.
- 4 Дорога проходит аккуратно через жерло искусственного вулкана — для, значит, остроты ощущений.

A screenshot from the game World of Warcraft. It shows a character standing in a grassy field. On the left side, there is a vertical column of circular icons representing different abilities or spells. At the bottom, there is a blue and white UI box containing text about a quest or achievement. The top of the screen shows a health bar and some game-related information.

FLATOUT

Олег Ставицкий

Жанр: Аркадная гонка ■ Издатель: Empire Interactive ■
Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Bugbear
Software ■ Похожесть: Destruction Derby ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



www.flatoutgame.com

В жизни любого играющего представителя мужского пола, включая утонченных любителей **Chessmaster** и высоколбых знатоков глобальных стратегий, наступает момент, когда ему хочется выпустить наружу своего внутреннего "реднека" (от англ. *redneck* — деревенщина). То есть — открывать пиво о край свежеприобретенного в IKEA стола, чесать, извините, задницу и непременно сквернословить. В наш просвещенный век подобные моменты маскулинного торжества сопровождаются соответствующими компьютерными развлечениями. Однако так уж вышло, что практически все "игры-для-мужских-компаний" проживают исключительно на консолях. Оно понятно — сидеть на диване куда интереснее, чем грудиться вокруг семнадцатидюймового монитора. Так торжественно прошествовавшая по **PlayStation 2** и **Xbox** роскошная гонка **Burnout 3** презрительно обошла PC стороной. Подмога пришла откуда не ждали — удивительной неразборчивости издатель **Empire Interactive** при-

грел у себя безвестную студию **Bugbear Software**. Последняя с минимальными затратами умудрилась издать не игру, но настоящую оду мужскому естеству. Встречайте **FlatOut** — самую сумасшедшую и драйвовую гонку последнего времени.

Гламур не пройдет

Пусть вас не смущает жанр — **FlatOut** не имеет ничего общего с гламурными заездами **Need for Speed: Underground** и выпущена вовсе не в пике ее сиквелу (см. нашу хвалебную оду **NFS Underground 2** в предыдущем номере). Более того, **FlatOut** вообще мало соприкасается с традиционными racing-забавами. Вся прелесть этого проекта заключается в том, что он придется по вкусу даже тем, кто отродясь не прикасался к компьютерным гонкам. Страшная правда состоит в том, что к подобным представителям игрового сообщества относится автор этих строк. Последняя гонка, которая вышибала из меня схожие по накалу эмоции, была

Need for Speed: Porsche Unleashed, мир ее праху.

Не то чтобы **FlatOut** произвела какую-то жанровую революцию или переворачивала наши представления о том, как выглядят аркадные автосимуляторы. Просто Bugbear несколько смещают акценты, в силу чего игра затрагивает совсем другие душевные струны, нежели какая-нибудь **Colin McRae Rally**.

На первый взгляд, **FlatOut** — гонка, каких ежегодно выходит добрый десяток. Карьерный режим, для продвижения по которому необходимо в каждом заезде прийти в первой тройке, незамысловатый тюнинг (улучшению подвержены подвеска, движок, шины, корпус и коробка передач), а также условные единицы, на которые надлежит приобретать запчасти и новые автомобили. Сюрпризы начинаются аккуратно в тот момент, когда вы нажмете в меню на кнопку "Race". Тут игра неожиданно предложит вам два варианта: либо попытаться счастья собственно в гонке, либо попробовать на зуб зага-

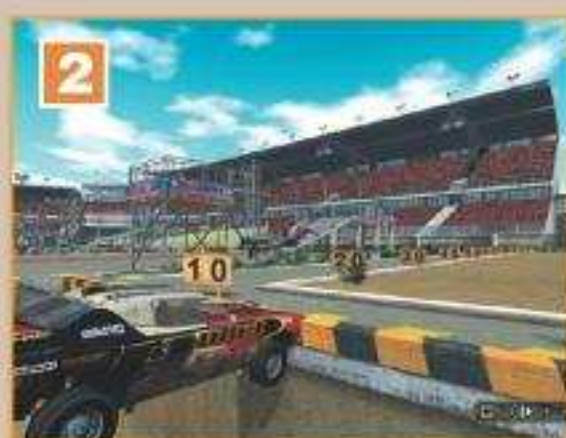
дочный режим "Bonus". Последний как раз открывает перед игроком истинное лицо **FlatOut**, а заодно знакомит его с принципиальными отличиями проекта Bugbear от своих потенциальных конкурентов.

С ног на голову

Итак, инновация первая — абсолютно все объекты в игре подчиняются честным законам имени товарища Ньютона. То есть если вы наедете на бочку, она отлетит (или застрянет в бампере) точно так же, как это произошло бы в реальной жизни. Схожим образом ведут себя заборы, ворота, шлагбаумы и, вообще, абсолютно все окружающие предметы.

Инновация вторая — при удачном стечении обстоятельств любого водителя можно буквально выкинуть из машины. Ваше альтер-эго вылетит через лобовое стекло и, размахивая ragdoll-конечностями, приземлится в добром десятке метров от автомобиля. Каково?

Поместив эти, казалось бы, нехитрые новшества в racing-



- 1 Вот что бывает с теми, кто говорит по мобильному за рулем.
- 2 Местные неолимпийские прыжки в длину. С повышенным травматизмом.
- 3 Приземление сопровождается соответствующими звуками. Красота!
- 4 После такого, замечу, можно не только оправиться, но и выиграть гонку!



Школа рока

Помимо того, что Bugbear умудрились изрядно встряхнуть застоявшийся, казалось, жанр, они еще и совершили невозможное — составили отменный саундтрек из никому не известных групп. Нетрудно догадаться, что гонки по пересеченной местности с видом на леса и реки проходят по большей части под громогласный рок. Казалось бы, логично составить звуковую дорожку из Aerosmith, AC/DC и прочих патлатых рокеров. Empire, однако, явно не были готовы платить соответствующие суммы мэтрам, поэтому музыкальное сопровождение целиком состоит из неизвестных музыкантов. Проигрывает ли от этого FlatOut? Отнюдь! Несмотря на то, что названия вроде Adrenaline, Circa! или No Connection навряд ли известны кому-нибудь, кроме соседей по гаражу, в котором эти ВИА репетируют, саундтрек удался. Даже меня, человека глубоко далекого от подобной эстетики, что называется, проняло — я отчаянно трясу головой в такт и делал звук погромче. Чего и вам советую.

среду, разработчики неожиданно осознали открывшиеся перед ними геймплей-просторы. В результате кроме собственно гонок FlatOut предлагает на выбор массу развлечений следующего толка: "выбрось водителя как можно дальше/выше из машины"; "дартс/боулинг водителем"; "разнести всех соперников на закрытом пятачке меньше чем за три минуты" и так далее. Драйва в них не меньше (если не больше), чем в обычных покатушках наперегонки. Когда автор этих строк тестировал свежепривезенную игру в офисе, за его спиной, неприлично гогоча и хихикая, собралась добрая половина редакторского состава. Ну что, казалось бы, тут смешного — разогнаться и выбросить своего водителя вверх, считая, сколько метров он пролетит прежде чем начнется свободное падение? Тем не менее наблюдать за тем, как фигурка кувыркается в воздухе, цепляясь ногами за балки, и, наконец, с хрустом падает на землю, не надоедает даже после двадцатого просмотра. Аналогичные приступы необъяснимого счастья вызывает боулинг, где, как нетрудно догадаться, шаром слу-

жит многострадальный водитель. Завидев, как пробившая головой лобовое стекло фигурка сносит гигантские кегли и, охнув, падает на ящики, даже самый распоследний интеллигент начинает тупо гикать и рваться к клавиатуре. Если когда-нибудь в детстве вы инсценировали игрушечную аварию, поджигали свои машинки или сбрасывали парашютиста из окна, то понимаете, о чем я. Это исключительно мужская, необъяснимая и абсолютно иррациональная тяга к разрушению. Так вот, FlatOut позволяет вам разбить, расколошматить и разнести в щепки тысячу и одну игрушечную модельку. С потрясающей, замечу, детализацией.

Вверх дном

Надо ли говорить, что сами гонки во FlatOut тоже изрядно сдобрены сумасшедшинкой? Имея на руках роскошный физический (и графический) движок, Bugbear выжали из него все соки. Так, за всевозможные столкновения, разрушения и прочие бесчинства у вас растет уровень nitro-смеси. Последняя, как вы должно быть знаете, изрядно добавляет скорости, если ее

впрыснуть вместе с бензином. Таким ненавязчивым способом разработчики переворачивают классические правила с ног на голову. Все ветераны NFS и прочих Colin McRae Rally сызмальства приучены к тому, что врезаться во время гонки — это плохо. Это потеря скорости, места в заезде, очков и простого человеческого счастья в лице фигуристой фотомодели по левую руку. Так вот, во FlatOut все не так. Вы можете с размаху влететь в груды ящиков, снести подпорки, на которых держится целая смотровая вышка, разнести забор, пробуксовать, перевернуться, вылететь из салона, поджечь двигатель, а затем дать газу, впрыснуть пресловутый nitro и заставить аккуратных оппонентов глотать пыль из-под ваших копыт.

Концентрация драйва на квадратный сантиметр экранного действия в моменты заездов превышает все разумные пределы. Вы непечатно выражаетесь, колотите по клавиатуре, попрыгиваете на месте и газуете с места. Коллеги в какой-то момент были готовы выставить меня за дверь, потому что наблюдать за тем, как взрослый, казалось бы, человек, скачет на стуле и говорит такое,

что грузчики с Экспериментального машиностроительного завода краснеют, по силу не каждому. Тем не менее, я заявляю это со всей ответственностью, гоночная составляющая FlatOut — самое адреналиновое и сумасшедшее действо из всех, что выходили на РС за этот год. Почему никто до сих пор не додумался снабдить все объекты в гонках ньютоновской физикой (сделав при этом ставку на аркадное управление) — решительно непонятно. Но факт остается фактом — во время игры во FlatOut за ушами, натурально, свистит.

Итого: мы имеем самую крепкую гонку последнего времени. Не смотрите на итоговую оценку. Да, объективно — FlatOut хуже воспетой товарищем Логвиновым NFS Underground 2. Но на деле это совсем-совсем разные игры. Здесь нет сюжета, фотомоделей, глянцевых спорткаров и играющих ночными огнями мегаполисов. Вместо этого — разрисованные колымаги, грязь из-под колес, оторванные куски корпуса, мат, адреналин и шиза ведрами. В общем — всего, чего недоставало жанру в последнее время. ■



☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ



ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ



ДОЖДАЛИСЬ?

Накачанное адреналином и тестостероном действо, которое успешно прикидывается отменной аркадной автогонкой. Настоятельно рекомендуется для употребления в мужских компаниях.

ГЕЙМПЛЕЙ



8.0

ГРАФИКА



9.0

ЗВУК И МУЗЫКА



8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ



9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

XPAND RALLY

Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: Techland ■ Похожесть: серия Colin McRae Rally, Richard Burns Rally ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.xpandrally.com

E-MAIL: RVBUTRIN@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Первые две части **Colin McRae Rally** разрабатывались, как говорится, с чувством, с толком, с расстановкой и — что самое главное — без особой спешки. Но начиная с третьего выпуска, раллийный конвейер **Codemasters** перешел на ускоренный режим и начал выплевывать по игре в год. Подобная активность не прошла незамеченной мимо бдительных конкурентов, которые, видимо, решили, что раз **Codemasters** принялась штамповать раллийные симуляторы как заведенная, значит, дело тут нечисто. В итоге раллийную ниву ринулись вспахивать все кому не лень, а сами симуляторы ралли стали плодиться даже быстрее "трудюбивых" кроликов: **V-Rally**, **Rally Trophy**, **Richard Burns Rally** — при желании этот список можно продолжить. Как это не банально прозвучит, эталоном и по сей день остается раллийная серия от **Codemasters**, а все остальные игры только лишь претендуют на лавры "убийцы Colin McRae". Сегодня в нашей программе допрос **Xpand Rally** — очередного подозреваемого в покушении на убий-

ство "Коляна". Господа присяжные, займите свои места. Заседание начинается!

"Пять" по рисованию и тройка по физике

Первое качество, которым должен обладать претендент на раллийный трон, — отличный графический движок. И надо отметить, что эта часть работы удалась программистам польской **Techland** отлично. С извечным вопросом "что делать?" у **Techland** проблем не было вообще — силы бросили на те моменты, которые конкуренты реализовали плохо, либо вообще не затронули. Шейдерные травка и водичка? Никаких проблем! Фонтаны летящей из-под колес при пробуксовке грязи, дерна и опавших листьев? Пожалуйста! Трехмерные зрители? Получите и распишитесь! Со всем остальным тоже полный порядок: текстуры высокого разрешения, отличный свет, хорошие тени, приличная система частиц, почти десяток различных спецэффектов для камеры повтора (от банального подсвечивания картинки до

закося под старое кино). Еще здесь по небу плывут красивейшие облака, отбрасывающие тень на прекрасные ландшафты, а уже упомянутые зрители не только щеголяют вполне приличным количеством полигонов, но и временами даже проявляют двигательную активность, выбегая на трассу с намерением сфотографировать ваш раллийный болид — мелочь, но приятно.

К сожалению, хороший движок — это еще не панацея от всех проблем. Погодные эффекты, к примеру, явно не доведены до ума. Дождь в **Xpand** выглядит жалко и беспомощно даже по сравнению с третьей частью **Colin McRae** — там от ливней на трассах английского чемпионата просто захватывало дух. Ночные заезды тоже далеки от идеала, в основном — из-за корявого просчета зоны освещения от фар. Но хуже всего то, что, несмотря на очевидные достоинства движка, общая картинка получается недостаточно яркой и выразительной. По мне, так уж лучше импрессионистское буйство красок от **Codemasters**, чем весьма правдоподобные, но унылые пейзажи

Xpand. К слову, свою лепту в безжизненность окружающей обстановки вносит малое количество болельщиков (на каждой трассе их можно пересчитать по пальцам — за качество приходится расплачиваться количеством) и однообразный дизайн трасс.

Следующий пункт нашего судебного разбирательства — "деструктивная физика". Возможностью основательно раздолбать виртуальную машину сейчас кого-либо удивить трудно, однако поляки и к этому вопросу подошли с достойными подражания усердием и размахом. Теперь отрывается, гнется, мнется и бьется абсолютно все, что только способно отрываться, гнуться, сминаться и разбиваться, включая самого водителя. Ага, вы правильно меня поняли — в **Xpand** водитель может получать травмы, что в конечном итоге сказывается на управляемости машины. При особых садистских талантах можно даже загнать пилота в уютную могилку, например, направив болид прямоком на дно ущелья. Что интересно: штурман, в отличие от водителя, сделан как



- 1 Одна из особенностей **Xpand** — отсутствие границ трассы, что открывает массу возможностей для суицида: прыжок в обрыв, нырок в озеро — выбирайте по вкусу.
- 2 В симуляторном режиме спалить двигатель не составляет никакого труда, что наглядно иллюстрирует вот это облако черного дыма из-под капота.
- 3 Некоторые видеоэффекты добавляют кадрам повтора дополнительный драматизм и экспрессию.
- 4 Вот это покатились! Красные иконки внизу — список агрегатов, требующих срочной замены.

Вполне очевидно, что малобюджетный автосимулятор не имеет шансов козырнуть лицензированными машинами. Выхода из такой ситуации два: взять машины "с потолка" или использовать реальные прототипы, немного изменив их ди-

Techland выбрали второй способ, в результате чего вы встретите в игре вполне узнаваемые (как внешне, так и по названиям) машины: Tiny Hooper (Mini Cooper), Italic PNT (Fiat Punto), Lion 110 (Citroen

Не самый "кошерный" вариант, конечно, но на безрыбье и Tiny Hooper сгодится.

Есть и прочие недочеты. Очень плохо обстоит дело с заносами — к примеру, на “детской” скорости 60-70 км/ч на грунтовой дороге можно запросто докататься до разворота на 180 градусов. В целом создается такое впечатление, что в кузов всем моделям машин положили пару десятков шлакоблоков. Весьма печально, что в заносах (как и почти во всех остальных моментах

Реакция машин на различные дорожные покрытия, мягко говоря, далека от идеала — практически не чувствуется больших ухабов, выбоин, складок и других естественных препятствий. Из-за этого, а также из-за несовершенного моделирования работы подвески складывается впечатление, что едем мы не по ухабистой раллийной трассе, а по столу, пусть даже и не совсем ровному.

В принципе, задумка отличная — абсолютно все вещи в игре достаются за деньги, которые в свою очередь зарабатываются победами в заездах. Хочешь купить машину? Плати! Усовершенствовать движок, трансмиссию, затариться шипованной резиной для зимних трасс или просто пе-

Еще один момент — “продвинутые” запчасти в Xrand совершенно “обезличены”, если так можно выразиться. Двигатели так и называются: двигатель 1, двигатель 2, двигатель 3 и двигатель 4. Вроде бы мелочь, но поверьте — радости от перехода с двигателя 1 на двигатель 3 никакой. Ну прямо как с фальшивыми елочными игрушками.

Теперь о музыке. Я совершенно спокойно и непредвзято отношусь к музыке любых жанров за

Ну и, наконец, последний аргумент, после которого можно смело выносить обвиняемому оправдательный приговор — интерфейс. Он, как ни странно, вполне удобен и функционален. Но дизайн... Все настолько дешево, убого и безвкусно, что хоть плачь. Даже иконки нарисовать нормально не сумели.



60%

Почти шекспировский сюжет — игра с высоким потенциалом, угроженная недостаточным финансированием. Ждем от Techland второго дубля и искренне желаем им издателя с толстым кошельком.

★★★★★★ 6.0

7.0

T-72. БАЛКАНЫ В ОГНЕ

Михаил Бузенков

Жанр: Танковый симулятор ■ Издатель: IDDK Group ■

Разработчик: CrazyHouse ■ Похожесть: Steel Beasts, Panzer Commander ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.t72.iddk.ru

Почта: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Релиз полноценного танкового симулятора — явление исключительной редкости. Последняя попытка качественно симитировать управление грозной бронированной машиной принадлежит издательской студии eSim, выпустившей весьма уважаемую среди увлекающихся военной техникой граждан игру **Steel Beasts**. Было это аж четыре года назад, и с тех пор мир не увидел ни одного "серьезного" tank sim'a. Поэтому нет ничего странного, что на фоне установившегося кризиса выход **"Т-72: Балканы в огне"**, которая — ура! — посвящена отечественным танкам, выглядит настоящим событием. И игнорировать подобную роскошь, особенно если вы увлечены военной техникой вообще и танками в частности, просто непозволительно.

В погоне за реализмом

Несмотря на то что в названии игры упоминается всего один танк, список доступной в "Балканах" техники одним лишь Т-72 не ограничивается. Нам предлагают сест

за рычаги еще двух весьма известных детищ отечественного танкопроба: Т-34-85 и Т-55А. Общие принципы управления всеми тремя танками одинаковы. Экипаж машины состоит из трех человек — механика-водителя, наводчика и командира. Первый рулит машиной, второй — ее вооружением, а третий — первыми двумя, подавая им разные ценные советы. В любой момент игрок может занять место любого из этой тройки, ну а управление остальными возьмет на себя компьютер. Не забыт и тот факт, что в бою экипаж танка стремится следовать максимально слаженно — поэтому с любого из постов можно отдавать простые команды своим коллегам. Впрочем, несмотря на все попытки разработчиков сделать "как лучше", к интеллекту соседей по бронированному гробу можно выставить очень серьезный список претензий. Так, например, компьютерный наводчик довольно эффективно борется с вражеской техникой как на ближних, так и на дальних дистанциях. Однако при стрельбе по пехоте, едва показавшейся из-за

горизонта, он начинает натурально сходиться с ума и, независимо от дистанции, мигом переходит с фугасных снарядов на пулемет. Эффективная дальность стрельбы последнего, если вы вдруг не в курсе, не превышает 500 метров. В итоге — во время особо острых моментов игроку приходится играть не в танковый симулятор, а в народное развлечение "одной, хм, точкой на трех ярмарках".

Несмотря на единую схему управления, у каждого из трех танков есть огромное количество индивидуальных особенностей, которые приходится учитывать во время игры. Первым агрегатом, который предстоит оседлать, является Т-34-85. Вести боевые действия на этой машине, пожалуй, наиболее сложно. Во-первых, созданная более полувека назад конструкция жутко устарела — в ней даже нет банального стабилизатора орудия, позволяющего вести огонь с ходу. Поэтому стоит приготовиться к тому, что на стороне противника будет не только численное, но и технологическое превосходство — почти вся присутствующая в игре техника на-

много "моложе" достопочтенного ветерана. Ну а самую большую опасность для "тридцатьчетверки", равно как и для всех остальных танков, представляют пехотинцы, вооруженные ПТУРами (противотанковая управляемая ракета). Пары попаданий в корпус обычно хватает, чтобы начать миссию с самого начала. При этом обнаружить самих злодеев бывает очень сложно. Впрочем, если вам все-таки удалось засечь мерзавца, то дальнейшая судьба пехотинцев обычно решается при помощи пары осколочно-фугасных зарядов. Стрелять ими лучше всего с дистанций, близких к километру. Пулемет же, как правило, применяется против спрятавшихся в лесу и траве партизан, увидеть которых издалека практически невозможно.

Переход с "тридцатьчетверки" на Т-55 заметно упрощает жизнь. Связано это прежде всего с возможностью использования лазерного дальномера, изрядно облегчающего введение поправок при стрельбе. Если в Т-34-85 дальность до цели приходилось вычислять по специальной шка-



- 1 Заглянув в электронную энциклопедию, вы сможете получить краткую информацию по всей представленной в игре бронетехнике.
- 2 На крутых виражах рекомендуется сбрасывать скорость, дабы не перевернуть танк.
- 3 Чтобы завести танк, необходимо отжать горный тормоз и увеличить подачу топлива.
- 4 Большинство схваток проходят на внушительном расстоянии.



ле, то на более “свежих” танках этот удивительно нудный процесс автоматизирован. Наибольшую опасность для Т-55 представляют все те же кумулятивные снаряды. На современных танках для защиты от кумулятивной струи используют навесную и встроенную динамические защиты. На Т-55А такой защиты нет, посему с направленным давлением приходится бороться банально — открывая люки. Гранату во чрево танка противник не забрасывает, поэтому делать это можно и нужно буквально на первой минуте миссии.

Наконец, последним идет танк Т-72Б — пожалуй, самый мощный представитель гусенично-бронированного племени в игре. Интересной особенностью этой машины является специальная танковая гладкоствольная пушка — пусковая установка 2А46М. Помимо “классических” снарядов, она позволяет вести огонь управляемой ракетой, наводимой по лазерному лучу.

Стрельба вышеупомянутыми УРаи, как правило, производится на довольно большие дистанции — вплоть до четырех километров. Заметить вражескую технику в игре, равно как и в настоящем бою, на таком расстоянии очень затруднительно — местность весьма разнообразная (перепады высот, густая растительность). В результате, использовать высокотехнологичную погремушку "по полной программе" получается очень редко — большинство боев проходят на дальности в километр. Впрочем,

есть в конструкции Т-72 и еще одно интересное нововведение, которое повышает шансы на выживание как раз в подобных схватках. Это — встроенное бульдозерное оборудование, позволяющее закопаться по самую башню в течение нескольких минут.

Имитатор

Игровая кампания потрясает очень неудачным дизайном большинства миссий. Так, в некоторых из них танк, которому на роду написано заниматься прорывом обороны, занимается освобождением заложников (!) и охотой на вражеских шпионов (!!!). Мало того — во многих миссиях действовать приходится без поддержки пехоты, что в реальных боевых условиях является форменным самоубийством.

Зато местный движок весьма хорош. С одной стороны, мы имеем живописные военно-полевые пейзажи, которые со всеми своими ромашками и елочками просто не могут не радовать глаз. С другой — эти же самые пейзажи являются важным элементом игровой механики.

Например, в густой траве зачастую скрываются пехотинцы, вооруженные РПГ. Компьютерный наводчик видит их далеко не всегда, и, сконцентрировавшись исключительно на маневрировании, можно получить роковой ожог в самом причинном для танка месте — в районе топливного бака. Другое дело — песчаная равнина. Пехота на ней видна издалека, а бронетехника при движении оставляет за



собой характерный пылевой хвост. Потерять из виду такую цель практически невозможно. Впрочем, то же самое справедливо и в отношении подкомандного танка.

Еще задолго до появления "Т-72" на прилавках магазинов нам клятвенно обещали, что любое здание в игре можно будет, при желании, разрушить. Разработчики из CrazyHouse свое слово сдержали, забыв при этом связать вышеуказанную наработку с остальными элементами геймплея. В результате физически точный и баллистически выверенный деструктивный процесс больше походит на бессмысленное глумление. То есть на тактическую обстановку подрыв зданий влияет в последнюю очередь. Отдельного порицания заслуживают и сами постройки. За красивым фасадом, как правило, скрываются голые стены и растущая прямо из пола трава. Спрашивается, с какой целью мы защищаем эти "потемкинские" деревни ценой жизни своего, пускай и виртуального, экипажа?



T-34-85



T-55A



T-72B

Средний танк Т-34-85, вооруженный 85-мм пушкой и двумя пулеметами ДТ калибром 7,62-мм, который появился в Советской армии в начале 1944 года. Эта легендарная машина приняла активное участие в завершающих операциях Великой Отечественной войны. После победы большое количество Т-34-85 было поставлено в дружественные СССР страны. В некоторых из них "тридцатьчетверки" продолжают нести службу и по сей день.

Средние танки Т-54 и Т-55, схожие по конструкции, являются самыми распространенными танками в мире. По приблизительным подсчетам, всего было выпущено более 70,000 машин этого семейства, из которых более половины — в Советском Союзе. Эти машины характеризуются простотой конструкции, высокой эффективностью и достаточно низкой ценой в сравнении с аналогами из других стран. Принимающая участие в игре модификация Т-55А поступила на вооружение отечественной армии в мае 1963 года.

Разработка основного боевого танка Т-72Б началась в 1967 году и была вынужденной мерой — первый опыт эксплуатации новейшего по тем временам танка Т-64 выявил ряд серьезных недостатков двигательной установки. Поэтому было решено выпустить модификацию танка с установленным на ней дизельным двигателем В-45, который, несмотря на меньшую мощность, был значительно надежнее. Остальные характеристики Т-72 остались на уровне прародителя. Танк Т-72Б, фигурирующий в игре, был принят на вооружение в 1985 году и отличается усовершенствованными системами вооружения и защиты.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

"Т-72: Балканы в огне" — редкий и, что самое главное, меткий выстрел из стана пребывающего в агонии жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★☆☆☆☆☆ **6.0**

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

Лига Хаоса (Chaos League)

Андрей Иванов, Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGN.MAN.RU

Жанр: Спортивный симулятор/RPG/RTS ■ Издатель:
Cyanide Studio ■ Издатель в России: Руссобит-M/Game
Factory Interactive ■ Разработчик: Cyanide Studio ■
Похожесть: Blood Bowl: Touchdown ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video



www.chaosleaguegame.com

Любите ли вы американский футбол, друзья? Нет? А зря: очень интересный вид спорта, в котором, кстати, чуть ли не нанесение тяжких телесных допускается. А уж знали бы вы, как знатно этот американский футбол можно спародировать, имея на вооружении команду опытных игроделов и здоровое чувство юмора! Собственно, все это и было у компании **Cyanide Studio**, которая предлагает на наш суд игру **“Лига Хаоса”** (английское название — **Chaos League**), свой новый неправильно-спортивный симулятор.

Только абсолютно сумасшедший может так смело выходить на арену!

Бойтесь приближаться к **“Лиге Хаоса”**, так как совершенно не знаете правил американского футбола? Отставить панику! Список местных законов запросто можно уместить на двухсантиметровом клочке бумаги. Первое правило — пробежка с мячом за линию на половине

поля противника приносит вам очко. Второе — каждый участник вашей команды может только один раз за игру “добить” нокаутированного противника. И, наконец, третье — все, что не запрещено, то разрешено. А если кто-то и пытается вам помешать это сделать, просто бейте в голову. Благо в ряды судей в **“Лиге Хаоса”** набирают исключительно инвалидов по зрению.

Разумеется, творить подобные безобразия в нынешнем “цивилизованном” мире вряд ли выйдет: сбегутся серьезные дядечки, обвинят играющих в применении допинга и ущемлении прав австралийских страусов и прикроют лавочку. Поэтому игры **“Лиги Хаоса”** проходят в куда более либеральном фэнтезийном мире, где бок о бок живут (и страшно друг друга при этом ненавидят) орки, гномы, гоблины и прочая братия. Как и повелось, сборная каждой из рас обладается своими плюсами и минусами, влияющими на стиль ее игры.

Игры проходят на прямоугольном поле, куда выходит по

девять игроков от каждой команды. Матч начинается с того, что оппонентам выделяется небольшое количество времени на то, чтобы выстроиться в боевой порядок, подзадорить болельщиков или скрыть свою половину поля за непроглядной дымовой завесой. После того как время истечет, раздастся истошный свисток и на центральной линии поля появляется самая настоящая СВИНЬЯ с продолговатым золотым мячом. Жить хрюшке на этом свете, впрочем, от силы секунд пять, так как с двух сторон на нее сразу же понесутся ударные группы команд.

Действо, разворачивающееся после гибели поросеночка, запросто заткнет за пояс какого-нибудь **“Властелина колец”**. В **“Лиге Хаоса”** есть и рукопашные схватки, и применение “специал”, и даже магические заклинания. Обстановка на поле брани меняется каждую секунду, ну а заканчивается все тем, что менее пострадавшая команда протаскивает мяч на сторону противника и получает вожде-

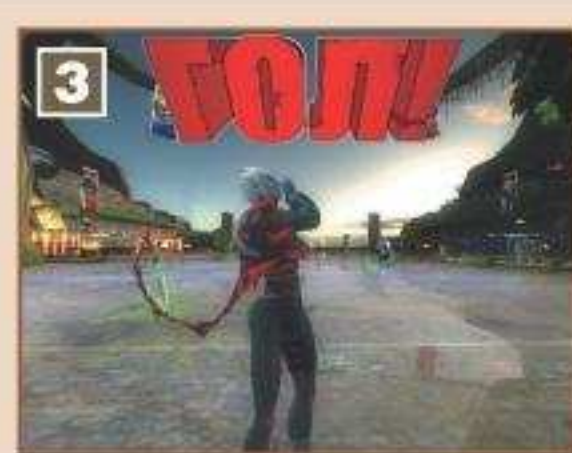
ленное очко. После этого оппонентам выделяется тридцать секунд на приведение себя в порядок, замену игроков и прочую мелочевку. Затем мяч передается на сторону проигравшей команды, и все шепито начинается заново.

О, я вижу на трибуне толпу пьяных эльфов-фашистов!

Несмотря на то, что **“Лига Хаоса”**, вообще-то, пародия на спортивные симуляторы, по управлению она больше похожа на стратегию: “рулим” мы всей массой сразу. Режимов игры существует три: в реальном времени, в реальном времени с активной паузой и пошаговый.

С первым пунктом все просто: десять минут непрерывного действия. Как и в любой RTS, выигрыш здесь светит тому, кто лучше всех выучил горячие клавиши и подкрепил это знанием древней шаолиньской техники, позволяющей двигать мышкой быстрее всех.

Реальное время с активной



1 Игроки выходят на поле брани. Собственно, самой брани пока не слышно.

2 Мое кун-фу лучше твоего!

3 Это, как вы понимаете, был гол. Такое событие так просто не пропустишь.

паузой лучше всего подходит для одиночной игры. В любой момент матч можно прервать и заняться раздачей приказов подчиненным, разработкой стратегии и иными, не менее важными, манипуляциями. После того как все дела по кухне будут сделаны, паузу можно выключить, вернув игру в привычное реальное состояние.

Пошаговый режим в "Лиге Хаоса" не совсем традиционен: матч делится на небольшие промежутки времени, во время которых вы не можете руководить процессом. Приказы же следует отдавать во время небольших пауз между забегами. Очень необычный и справедливый режим.

Режимов игры также три: многопользовательский, "одиночный" матч с компьютером и собственно Кубок Хаоса. Последний, пожалуй, — самое интересное, что есть в игре. Путь к славе в нем мы начинаем тренером заурядной команды Третьей Лиги. Стартового капитала с трудом хватает на приобретение первых девяти игроков, так что о разного рода "вкусностях" пока можно лишь мечтать. Способ добычи средств на пропитание, разумеется, один — тумачами и пинками доказывать всем превосходство своей команды.

Путей к победе — море, причем большинство из них, конечно же, нечестны и незаконны. Так, перед матчем всем желающим рекомендуется воспользоваться услугами теневых бизнес-лиги. С его помощью можно, например, подкинуть бабла судье — арбитр на радостях будет закрывать глаза на многие ваши бесчинства на поле. Или нанять хулиганов, которые будут всячески мешать веселью и здорово снижать эффективность группы поддержки противника. Или накачать кого-нибудь из своих подопечных стимуляторами, что улучшит его характеристики на один матч. Разрешена и организация допинг-теста ключевым игрокам противника. В случае удачной застуханности с поличным спортсмена попросту не допустят к матчу. Жаль

только, что деньги, выделяемые на эти махинации, ограничены, так что выбирать бонусы придется долго и с умом.

После нескольких успешных побед у вас появятся средства на запасных игроков, что позволит пополнять состав команды свежими бойцами прямо во время игры. Также стоит задуматься о приобретении скиппера, который в прямом смысле поднимает подопечных, а также каким-то мистическим образом помогает в создании натуральной команды поддержки — грудастых девушек, которые раззадоривают почтеннейших дорогих зрителей. Последние, кстати говоря, играют в "Лиге Хаоса" очень важную роль. Ведь на трибуне среди страстных фанатов может оказаться, например, сильный маг, который в порыве неистовой любви к вашим подопечным (изрядно одобренной крепчайшим "Пойлом Минотавра") запросто способен огреть противников молнией или другим полезным заклятием.

Есть в игре и "прокачка": за любое успешное действие игроки получают некие единицы опыта, и в перерывах между матчами их можно потратить на приобретение новых навыков или улучшение старых. К сожалению, каждый участник команды может выучить максимум восемь скиллов.

А теперь настал черед дегтя. У "Лиги Хаоса" есть несколько довольно серьезных минусов. Та же графика, например, оставляет желать много лучшего. Текстуры — мутные, модели игроков обделены полигонами, ну а зрители так и вовсе спрайтовые. Удивительно, но не удался разработчикам и менеджмент команд: слишком уж он вышел примитивным и неказистым.

Впрочем, все это мелочи, о которых вы забудете после первых же секунд матча. Полные черного юмора потешные бои фэнтезийной нечисти — это, определенно, то, что вы не должны пропустить. ■

Сейчас на поле появятся команды...



В "Лиге Хаоса" спортом занимается аж девять рас, каждая из которых обладает своими сильными и слабыми сторонами.

Люди. Как и в большинстве игр, крепкие середнячки по всем показателям. Кроме того, они как никто иной умеют "заводить" толпу и двигать ее на всяческие противоправные подвиги.

Эльфы. Остроухие любители всего изящного всегда славились своей меткостью. Поэтому лучше всего у них получаются длинные и точные пасы. Скорость передвижения тоже неплоха. А вот в рукопашной эльфы явно слабоваты.

Дроу. Любимые многими темные эльфы. Самая способная к колдовству раса. Их заклинания порой достигают невероятной силы, и кроме того, дроу умеют полностью защитить своих игроков от магии противника.

Гномы. Короткорукие и кривоногие крепыши, медленные и не слишком точные. Однако все гномьи недостатки с лихвой компенсируются пудовыми кулаками и крайне низкой чувствительностью к боли. Их основная тактика — построиться в боевой порядок и с ревом протаранить оборону противника.

Орки. Злые и жестокие воины, которые постоянно жаждут крови. После каждой новой победы в рукопашной схватке орки становятся сильнее. Это, правда, не способствует их точности и скорости. Хотя какая разница, как быстро ты бежишь, если все противники уже давно пускают слюни в нокауте?

Нежить. Восставшие страшно сказать откуда древние воины. Не очень ловкие, зато отменные драчуны. Первую половину матча они обычно избивают противника, а потом спокойно проносят мяч сквозь заметно поредевшую оборону.

Преторианцы. Непонятно, почему эти люди с песьими головами называются как элитные римские legionеры, но вот в скорости бега им точно нет равных. Их тактика — быстрые прорывы и контратаки.

Гоблины. Мелкие гнусные хлыщи. Не имея преимуществ в скорости, точности паса и силе, они до заоблачных высот развили хитрость и коварство. Никто не может так жестоко глумиться над поверженным противником. Их сапоги с гвоздями наносят тяжелейшие травмы нокаутированным игрокам.

Варвары. Дикие люди из бескрайних заснеженных пустошей. Неплохи как в рукопашном бою, так и в "снежной" шаманской магии.

Наемники. Сброд мерзких типов всех национальностей и вероисповеданий. Основной состав наемников — центровые игроки всех прочих рас. Со всеми их преимуществами и недостатками.

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
	90%

ДОЖДАЛИСЬ?
Неправильный спорт — тоже спорт. И пусть в "Лиге Хаоса" нет справедливости, зато любой из местных матчей может запросто затмить самые яркие спортивные скандалы современности.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

8.0



NBA LIVE 2005

Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор ■ Издатель: Electronic Arts ■
Разработчик: EA Canada ■ Похожесть: Серия NBA ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Два CD

www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp

СМ. РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Когда-нибудь в мире виртуального спорта наступит светлое будущее: EA Sports до блеска отшлифует основные спортивные игры и займется выполнением своего программного лозунга "Challenge everything!". В результате прилавки игровых магазинов запестрят не только приевшимися сериями FIFA, NHL и NBA Live, но и такой экзотикой, как "Гандбол от EA", "Толкание ядра от EA" и, возможно даже, "Домино от EA".

Но, поверьте, это светлое будущее наступит не сегодня и не завтра. И прямое доказательство этому — очередная версия виртуального баскетбола NBA Live 2005.

Хищный оскал виртуального баскетбола

На первый взгляд, с новой итерацией NBA все в порядке. Приятно удивляет геймплей в привычном командном режиме. Дело в том, что в прошлом году (NBA Live 2004) основной упор был сделан на игру в обороне, что добавило действу не только изрядную порцию реализма, но и массу не-

здоровых проблем. Следует признать, что разработчики все-таки перестарались, и это сразу же негативно повлияло на динамизм и зрелищность матчей. О красивых проходах под кольцо можно было забыть, основной акцент игры сместился на блоки, отборы и прочие оборонительные действия.

Второй существенный недостаток прошлогодней версии — резкое сокращение голов со средней дистанции (field goals). Причем если "вручную" такие голы еще проходили более-менее успешно, то команды под управлением AI практически все мячи в корзину укладывали либо с данков, либо, на худой конец, из-за трехочковой линии.

Логично было бы предположить, что именно эти недостатки EA Sports постарается устранить в первую очередь. И действительно, "оборонные" гайки были слегка ослаблены, а голы со средних дистанций снова обрели свое истинное предназначение.

Очень порадовал в новой версии игры AI, который весьма сообразителен даже на невысоких

уровнях сложности. Активнее всего свои способности кремниевая думалка обычно начинает демонстрировать в последней четверти игры. Если компьютер ведет в счете, то он вполне осмысленно начинает всеми правдами и неправдами затягивать игру: не спешит идти вперед в нападении, предпочитая стремительным прорывам затяжные распасовки в расчете на безупречный пас либо под кольцо, либо специалисту по трехочковым броскам. На финальной минуте AI, ведя в счете, может вообще отказаться от атаки до последних 5-6 секунд, оставая за собой, таким образом, право последнего броска. И наоборот, если компьютерная команда проигрывает, она сосредоточит все свои усилия на активной игре в нападении, прорывах и перехватах. Команды с массивными форвардами в таких ситуациях очень жестко прессингуют, в буквальном смысле выталкивая ваших игроков в аут вместе с мячом. Одним словом, в конце игры надо проявлять максимальную бдительность и выдержку. На

первых порах я, ведя в счете весь матч, умудрялся проиграть в последней четверти не одну игру.

Также заслуживает уважения старательность разработчиков в персонализации анимаций игроков. Индивидуальные виды обводок, финтов и бросков (то есть все то, что нам уже второй год старательно обещают в NHL) в NBA уже несколько лет как реализованы и продолжают год от года совершенствоваться без особого шума и пустопорожних разговоров. Пересказывать, как хитро проходит под кольцо тот или иной форвард, как отличаются мячи, забитые центровыми и пойнт-гардами, и насколько разнятся стили данков у разных звезд лиги, можно бесконечно. Но лучше, разумеется, все это один раз увидеть.

В целом анимации в игре можно было бы без раздумий поставить высший балл, если бы не ряд досадных просчетов. Главный из них — проработка некоторых фаз дриблинга. Например, до боли приевшийся не только по NBA, но и по другим спортивным играм от



- 1 Массивный форвард в прыжке запросто может опрокинуть даже габаритного защитника.
- 2 Финальная подправка на "аллей-апе" теперь может выполняться на значительном удалении от кольца, однако процент промахов с таких дистанций очень высок.
- 3 В NBA 2005 компьютер "фолит" гораздо чаще, чем в предыдущих версиях.
- 4 Скриптовые ролики выполнены практически безукоризненно, единственная заметная недоработка — скудная мимика игроков.



ЕА момент, когда бегущий с мячом форвард упирается в торс защитника, продолжая при этом буксовать на месте и сучить ножками, ничего кроме недоумения не вызывает. Ну неужели нельзя было исправить хотя бы это?

Также сохранились пролеты игроков сквозь щит и кольцо, но, к счастью, заметны эти ляпы в основном на повторе, поэтому общее впечатление от игры (в отличие от пробуксовки) они практически не портят.

Пришел, увидел и забил

С технической точки зрения, особых перемен в "моторчике" NBA Live 2005 не произошло. Однако поклон стоит отвесить в сторону художников и моделлеров. В целом графика стала более четкой и насыщенной в цветовом плане. Внушительной доработке подверглись физиономии игроков, в особенности — главных звезд лиги. Текстурам слегка подняли разрешение, что можно заметить по форме, дополнительным элементам экипировки, а также татуировкам. Ассортимент разных инвентарных прибабасов также ощутимо прибавил в весе.

Немного поменялись звуковые эффекты в игре. Не то чтобы они стали реалистичнее, но точно приобрели большую информативность. Теперь звуки промахов, отскоков и забиваний четко различимы даже с закрытыми глазами. После десятка матчей вы будете на слух определять способ, которым был забит мяч.

Музыка, как всегда, на высоком уровне. Даже у меня, человека безумно далекого от рэпа и хип-хоп-культуры, на некоторых треках ноги сами принимались отбивать такт, а с уст рвались фразы типа "К'мон, бра! И-эй спортс, йо!".

Зато комментаторы в игре изрядно разочаровали. События на поле они обсуждают с энтузиазмом ведущих прогноза погоды. Эти меланхолики не вырываются из своей депрессивно-медитативной колеи, даже когда на поле случаются из ряда вон выходящие вещи, например отбор мяча у массивного центрального низкорослым пойнт-гардом с последующим прорывом последнего под кольцо с тремя защитниками "на хвосте".

Но вялые комментаторы, недочеты в графике и анимации, а также недоработки геймплея просто меркнут в сравнении с главной ахиллесовой пятой NBA 2005 — игровым интерфейсом. С эргономикой у EA последние лет пять плохо, мы даже как-то устали сетовать по этому поводу. Но очередное менюшное чудовище уродилось настолько ущербным, что молчать об этом никак нельзя. Не буду тратить свое красноречие на витиеватые эпитеты, а лишь пробежусь по основным фактам.

Единственное фиксированное разрешение интерфейса — 640x480, "ползунки" многочисленных настроек перемещаются только по кликам на стрелках, для покупки одной-единственной футболки в магазине нужно сделать несколько десятков телодвиже-



ний, а для создания своего игрока — чуть ли не сотню. Дальше, поверьте, больше. Оправдать вышеописанное непотребство можно только неизлечимым скудоумием авторов либо сознательным их издевательством над игроками.

Напоследок — пара слов о режиме "династии", который определенно порадует любителей виртуального баскетбола рядом принципиальных доработок. Улучшенная и более осмысленная система трейдов, логичные алгоритмы "прокачки" игроков, новая система работы со свободными агентами и так далее. Однако с сожалением приходится признать, что неудобоваримый интерфейс легким и изящным движением вгоняет первый и последний гвоздь в крышку гроба этого режима. Поскольку значительную часть времени в "династии" надо проводить за КПК, таблицами и другими элементами местного недоинтерфейса, желание играть пропадает практически мгновенно; лучше уж потратить свое время на слэм-данки и быстрые матчи.

С уверенностью можно сказать только одно: NBA Live 2005, несмотря на заметные недочеты, сделала очередной шаг вперед и выглядит гораздо зрелищнее и играбельнее своих предшественниц. Благодаря гибким настройкам, многообразию режимов игры и стабильному сетевому коду эта игра будет одинаково увлекательной и для ветеранов, и для новичков. ■

Dunk it, baby!

Свершилось! Впервые за последние годы EA Sports не улучшила геймплей, но еще и соизволила порадовать игроков серьезным нововведением — Slam Dunk Contest. Новинка представляет собой отдельный игровой режим в рамках шоу All Stars Weekend, чья суть заключается в соревновании лучших “забивал” лиги. Действо это чем-то похоже на фигурное катание или художественную гимнастику. Точно так же, как и в вышеупомянутых видах спорта, в слэм-данке очки начисляются не за количество затрамбованных в корзину мячей, а за красоту исполнения финтов. Поединки проходят в формате 1 на 1, при этом экран делится на две половины по вертикали: с одной стороны — игрок под управлением компьютера, с другой — под управлением пользователя.

Как это выглядит? Наиболее точное определение будет звучать примерно так: Slam Dunk Contest — это экстракт баскетбола, самое зрелищное NBA-шоу из всех возможных. Можно не любить баскетбол, можно даже ненавидеть NBA, но поверьте, пройти равнодушно мимо слэм-данка не сможет даже самый отмороженный скинхед. Масла в огонь также подливают комментаторы, которые с азартом обсуждают качество забитых мячей, спорят по поводу оценок и постоянно заводят публику.

Но у всякой медали есть и обратная сторона. В случае с режимом Slam Dunk Contest это сложность управления. Начнем с того, что управление всех без исключения спортсменов от EA уже года три (если не больше), затачивается под геймпады и джойстики. И если в обычной командной игре с клавиатурой еще как-то можно справиться, то со слэм-данком трактористы-клавишники, мягко говоря, в пролете. Поскольку только базовое количество возможных данков уверенно приближается к цифре 50, то и клавиатурные комбинации для реализации всех этих вариантов просто дичайшие. А ведь кроме данков как таковых есть еще и несколько вариантов навеса мяча на кольцо! Одним словом, спецдвижения и фаталити из Mortal Kombat тут и близко не валялись.

 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Реалистичные командные матчи, зубодробительные слэм-данк-шоу и доработанный режим "династий" — что еще нужно настоящему любителю баскетбола?

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★☆☆ 3.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ATLANTIS EVOLUTION

Станислав Куприянов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Квест ■ Издатель: The Adventure Company ■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Atlantis Interactive Entertainment ■ Похожесть: серия Atlantis ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Четыре CD

www.atlantisevolution.com

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

Атлантида занимает в галерее человеческих мифозаблуждений место где-то между Бермудским треугольником и НЛО. Научные доказательства существования всех этих трех аномальных явлений до сих пор не предоставлены, однако люди все равно верят и в существование высоконатальной древней цивилизации, и в неожиданные исчезновения кораблей и самолетов в строго очерченной треугольником территории. Самые же впечатлительные принимают атмосферные эффекты за транспортные средства инопланетных рас. **Atlantis Evolution** — это кухонный комбайн по исполнению всех желаний любителей мифов — тут есть и полеты на борту летающей тарелки, и прогулки по ранее неизведанным землям Атлантиды... Нет разве что Бермудского треугольника — но это, как говорится, "будем ждать сиквела"...

Психоделия

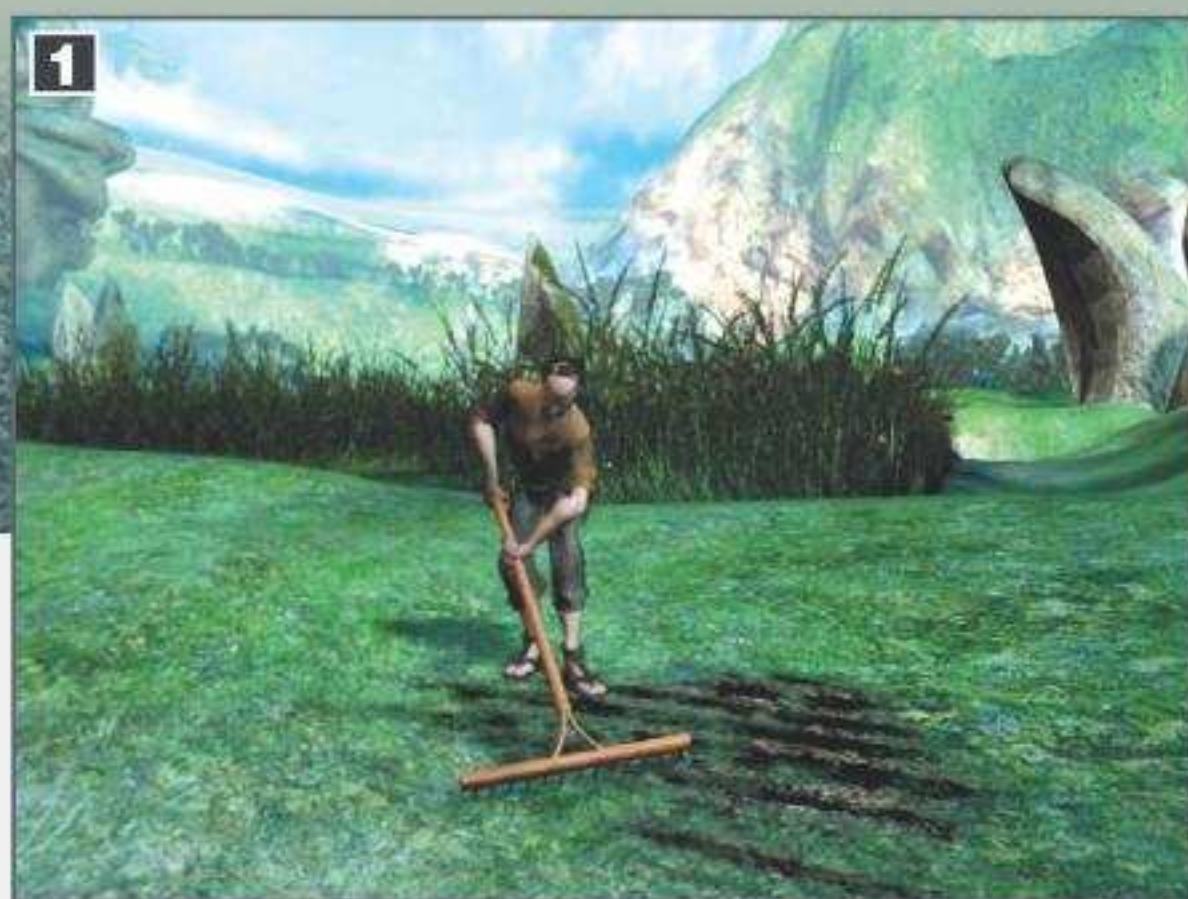
Июнь 1904 года. Только что закончивший долгое и интересное путешествие фотограф по имени Кертис Хьюитт лежит на палубе своего суденышка и мечтает о возвращении на родину. Его мечтам, однако, сбыться не суждено — корабль попадает в шторм и идет ко дну, а бедолага в последний момент успевает спастись на маленькой аварийной шлюпке. И все бы нормально, и быть бы Кертису скушанным акулами, но тут прилетает НЛО, похищает главгероя, не совсем понятно зачем доставляет его в Атлантиду,

где, собственно, и начинаются наши основные приключения.

Родина стройных голубоглазых атлантов в трактовке **Atlantis Interactive** оказывается страной разноцветных мухоморов и инвалидов-паралитиков. Взгляните на скриншоты — грустно, правда? "Живьем", если честно, выглядит не лучше. Слабенькая картинка усугубляется еще и дизайнерской работой — многие игровые экраны похожи друг на друга, как близнецы.

Не все в порядке и другой важной составляющей любого квеста — с головоломками и загадками. Одна из самых раздражающих задумок разработчиков — введение stealth-миссий и заданий на время. Можете представить себе гоночные забеги по локациям в любой из частей **Myst**? А Сэма Фишера, попавшего в антуражи **Syberia**? Смешно, да? А вот ребята из Atlantis Interactive сотворили все это с самыми серьезными выражениями лиц. Не учли только, что квесты — игры медленные, располагающие к долгим раздумьям. И у их поклонников в куда большем почете ходят оригинальные и необычные головоломки, а не судорожная беготня по локациям с мыслью "не успею, а-а-а!" в голове.

Очередная по счету беда Atlantis Evolution — регулярные нарушения игровой логики. Так, очнувшись в самом начале игры в каюте, вы вольны положить стоящий на полу сундук к себе в инвентарь и сколь угодно долго расхаживать с



1 Главная строка бюджета Атлантиды, если вы не в курсе, потогонное сельское хозяйство.

2 Одна из примитивных мини-игр — горизонтальный скроллер. О качестве исполнения можете судить сами.

ним по помещению. Однако за пределы каюты с этим столь ценным предметом вас никто не выпустит. Сжав зубы, вы ставите сундук на место, выходите, преодолеваете пару экранов, и тут вас заставляют... правильно, возвращаться обратно за проклятой коробкой. Ну почему нельзя было сделать это сразу? Те же моменты, когда Atlantis Evolution приходит в сознание, также не доставляют большой радости. Ибо сразу становится видно, что воображение разработчиков закончилось на побитых выше stealth-миссиях. Головоломки банальны, а их решения в большинстве случаев очевидны. Сил не хватило даже на разработку собственных мини-игр, и поэтому в игре мы регулярно встречаем знакомые по прошлому веку забавы — пинг-понг, упрощенное подобие **Scorched Earth**, "змейку"...

Если у вас сложилось впечатление, что Atlantis Evolution совсем уж безнадежна и полностью лишена светлых пятен, то поспешим вас обрадовать. Вопреки общему настрою, многие вещи разработчикам все-таки удалось. Диалоги приправлены изрядной дозой совсем не раздражающего юмора (главный герой вообще не чужд самоиронии), музыкальное сопровождение ласкает слух. Сюжет не слишком оригинален, персонажи плоски — однако нам все равно интересно, что же случится дальше.

Фанатичным адептам жанра всего этого, конечно, будет мало (хотя ради спортивного интереса пройти игру можно), однако если вы только собираетесь приобщиться к квестам, то на Atlantis Evolution вполне можно потратить свое время. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достаточно невзрачный, но и не откровенно провальный квест. Фанаты жанра и желающие стать таковыми могут попробовать ознакомиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

5.5

КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Игра для
умных!



MORTYR 2

Игорь Варнавский

Жанр: Action ■ Издатель: Just Flight ■
Издатель в России: Руссобит-М ■
Разработчик: Mirage Interactive ■ Похожесть: Mortyr, Wolfenstein 3D, Call of Duty, Medal of Honor, Allied Assault ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD
www.mortyr2.net

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, GeForce
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2 GHz, 512 Mb, GeForce 3

С первой частью **Mortyr**, которая вышла в далеком 1999 году (и носила подзаголовок "2093-1944"), приключилась крайне любопытная история. После завершения разработки игры компания **Mirage Interactive** направила диск с нею в офис **Ubisoft**. В комплекте с диском было, разумеется, и предложение издать игру. Французы, попробовав **Mortyr** на зуб, пришли в такой ужас, что сразу же ответили отказом. А вот сотрудники ныне уже почти мертвой **Interplay** (теперь вы догадываетесь — откуда ноги у трупа растут?) оказалась не такими брезгливыми и прописали название своей компании в графе "издатель". Впрочем, проблемы **Mortyr** на этом не кончились: некоторые магазины просто не захотели брать игру на распространение. Представляете, что это был за трэш?

Что же изменилось ко второй части? Вы не поверите — НИЧЕГО.

Назад в будущее

Mortyr 2093-1944 (именно такое плохоперевариваемое и вообще мерзкое на вид название носила первая часть игры) отличалась весьма необычным сюжетом. По версии **Mirage Interactive**, Вторая мировая война завершилась в 1944 г. сокрушительной победой войск Вермахта. Однако к большому огорчению победителей вскоре после войны мир захлестнула волна аномалий и стихийных бедствий невиданной разрушительной силы. В это же время немецкий офицер Юрген Мортир обнаруживает в од-

ной из сверхсекретных лабораторий машину времени и понимает, что с ее помощью фашисты откорректировали ход войны, спровоцировав ненароком все эти недокументированные природные катаклизмы. Юрген отправляет в прошлое своего сына, дабы тот откорректировал историю еще раз — теперь уже в пользу союзников.

Во второй части от всех этих фантазмагоричных загогулин было решено отказаться. Мы вновь играем за Мортира-младшего (теперь он служит уже у союзников), который получает задание остановить разработку некоего супероружия, создаваемого немцами с надеждой на то, что оно переломит ход войны. В дальнейшем выясняется, что в работах над этой чудо-побрякушкой вынужденно участвует отец главного героя, нагло похищенный нацистами.

Авторы игры даже и не думали исправлять ошибки или пытаться что-то улучшить. **Mortyr 2** унаследовала все те недостатки, за которые ее пращур пинали еще пять лет назад: свет, падающий в окна, выглядит как белая плоскость, уровни сделаны по технологии "нарисовал один раз — используй семь", интеллекта врагов хватает только на лобовую атаку. Даже следы ног на снегу — фишка, которой похвально еще первая часть, осталась в неприкосновенности. Ну не маразм ли?

Миссии представляют из себя набор клише, бессистемно надерганных из других WW2-экшенов.



1 Если бы группа Мортира не попала в засаду в самом начале игры, нам бы пришлось иметь дело с колченогим squad-based-экшеном. Какое все-таки счастье, что его сослуживцев благополучно пристрелили...

2 На смерть товарища по оружию Мортир отреагировал предсказуемо: каменная морда, ноль эмоций. Впрочем, чего требовать от низкобюджетной продукции.

Беготня по немецким окопам вдоль линии фронта и подрыв пушек один в один скопированы из похожей миссии в **Call of Duty**. Пулеметный тир на джипе, который со скоростью асфальтоукладочного катка добрых полчаса нарезает круги между пятью халупами, содран со всей той же **Call of Duty** или, если копнуть историю глубже, **Medal of Honor: Allied Assault**. Угон немецкого самолета мы уже практиковали в **Hidden & Dangerous 2**. Само по себе это "цитирование" не так уж страшно. Беда только в том, что "цитаты" здесь выполнены на таком низком уровне, что невольно вспоминается известный анекдот: "Мне тут знакомый Паваротти напел..." Тогда же, когда разработчики пытаются придумать что-то свое, результат выходит еще более плачевный. Чего только стоит миссия, в

которой игроку предлагают полетать на вертолете. Пройти ее практически невозможно, потому что вертолет способен взлететь только на 5-6 метров над землей, а при соприкосновении с любым препятствием сразу же взрывается. Лавировать же между елками и столбами при здешнем управлении невероятно трудно. Ой, мы снова умерли! Quickload?

■■■■

Разбежались. Quickload в **Mortyr 2** длится целых полминуты, а загрузка каждого уровня — никак не меньше двух минут. Почему игра с графикой уровня 2000-2001 года грузится столько времени?

В общем, история повторяется. **Mirage Interactive** сделали точно такой же трэш, что и пять лет назад. Аминь. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Mortyr 2 можно было и не ждать — все практически то же самое мы уже видели несколько лет назад. И ничуть тогда не радовались, между прочим.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

4.5

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линн

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>

the sun was smitten, and the
part of the moon, and the
stars; so as the
was dark
and the day shone not
it, and
and he
an angel flew through the
midst of heaven, saying with a
loud voice, Woe, woe, woe, to
the inhabitants of the earth by
reason of the other voices of
the trumpet of the three an-
gels, which are yet to sound.

CHAPTER 9
AND the fifth angel



ЧИСТИЛЬЩИК

Степан Чечулин

Жанр: 3D-экшен ■ Издатель: Бука ■
Разработчик: Орион ■ Похожесть: Painkiller ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.timegatestudios.com/kow

Нынешняя ситуация с отече-
ственными 3D-экшенами более чем
плачевна. При всем желании слож-
но назвать хотя бы одну качествен-
ную игру в этом жанре, сделанную
в России. Почему-то на ум прихо-
дит разве что потерпевший фиас-
ко "воронежский убийца DOOM 3"
под названием KREED. Впрочем,
наши славные (между прочим, без
капли иронии) игроделы не остав-
ляют надежды приручить-таки та-
кой непокорный жанр. Свидетель-
ство тому — "Чистильщик", све-
жайший экшен от молодой коман-
ды "Орион" и матерой "Буки".

Зло на свободе

Первым делом, господа, сенса-
ция — в "Чистильщике" просто-таки
отменная графика. Серьезно. Вы
не поверите, но местный движок на
полную катушку использует новей-
шие технологические достижения,
благодаря чему картинка на экране
монитора вызывает благоговейный
трепет и культурный шок, а выкру-
ченные на максимум настройки за-
ставят поперхнуться самые мощ-
ные компьютеры. Тутотские мон-
стры щеголяют нестыдным количе-
ством полигонов, пламя до боли в
глазах правдоподобно, а местная
вода практически ничем не уступа-
ет Half-Life 2. Правда, впечатление
изрядно портит царящая в "Чисти-
льщике" тьма египетская: разра-
ботчики избрали старый как мир
способ нагнать на игрока жути, по-
шло погрузив все в темноту.

Увы, но при весьма недурствен-
ной графике создатели "Чистиль-

щика" старательно загнали игру в
гроб скучным геймплеем. Хотя по-
началу вроде как даже и весело.
Ну, знаете, такая игра в казаки-раз-
бойники в мрачных трущобах, шин-
ковка именным тесаком страшных
чудищ и радостное улюлюканье при
созерцании отрубленной головы
злобного мутанта. Правда, уже че-
рез час от таких салочек вас начнет
неудержимо клонить в сон. Моно-
тонные драки по схеме "ударил, от-
бежал, снова ударил" в похожих на
лабиринты уровнях, где не столько
упражняешься в боевом искусстве,
сколько постоянно что-то ищешь.

Почувствовать себя охвачен-
ной склерозом старой дамой, ко-
торая заблудилась в зоопарке, по-
могают обильно населяющие игру
глики. К примеру, постоянно при-
ходится исполнять дикие горские
пляски вокруг очередного супос-
тата в бесплодных попытках дать
ему по чайнику. Не спасет игру и
солидный арсенал, который, увы,
точно так же, как и геймплей, все-
ми силами старается только про-
извести хорошее впечатление.
Дело в том, что почти все виды
оружия отличаются какими-то не-
значительными деталями и толь-
ко. Так, разница между пистолета-
ми "Вальтером" и "Соколом" с глу-
шителем чисто декоративная и
состоит именно в наличии глуши-
теля, который никакой смысловой
нагрузки не несет. Не кривя ду-
шой скажу, что половину из 24 ви-
дов оружия можно смело отнести
в разряд бесполезных декоратив-
ных штучек.



1 С помощью именного нагана
разобраться с парой
супостатов — раз плюнуть.

2 Судя по выражению лица
этой дамы, она страдает
чрезвычайно тяжелым
похмельем.

В итоге получается, что "начин-
ка" "Чистильщика" — это эдакая
"Потемкинская деревня". Вы не
найдете здесь ни безумного драй-
ва Painkiller, ни интеллигентного
шарма Half-Life 2. Все, что вас
ждет, — скучное блуждание по
темным уровням и нудная охота
на монстров. Положение не спаса-
ет даже возможность проламы-
вать врагам головы и отстрели-
вать конечности. Как говорится,
видали страшилки и покруче.

Под занавес о сюжете. Итак,
некий ушибленный на голову уче-
ный изобретает устройство, с по-
мощью которого можно вынимать
из людей души. Как известно, свя-
то место пусто не бывает — и
обездушенные тела тут же стано-
вятся добычей бесов, чертей и
прочих тварей. В одного из таких
обездушенных страдальцев засе-
ляется демон Бафомет, который

горит желанием открыть ворота в
параллельный мир и выпустить на
волю своего хозяина — Самого
Страшного Демона. Очевидно, что
после того как демон вырвется на
свободу, миру придет быстрый и
болезненный конец. Такие дела.

■ ■ ■

Увы, но "Чистильщик" — это па-
мятник нереализованным возмож-
ностям, украшенный отменной
графикой. Главный минус — до-
оуди монотонный геймплей, кото-
рый не спасают ухищрения вроде
разнообразного арсенала или воз-
можности расчленять противников
на отдельные анатомические дета-
ли. Однако ж во всей этой затее
радует одно — на нашем с вами
отечественном рынке появилась
компания с очень большим потен-
циалом. Так что будем ждать от
"Ориона" попытки номер два. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	55%

ДОЖДАЛИСЬ?	
Потенциально неплохой 3D-экшен с унылым геймплеем: в мире "Чистильщика" и жить, и умирать равным образом скучно. Однако прогресс налицо — в "российские экшены" уже можно играть без валидола.	

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"	
7.0	

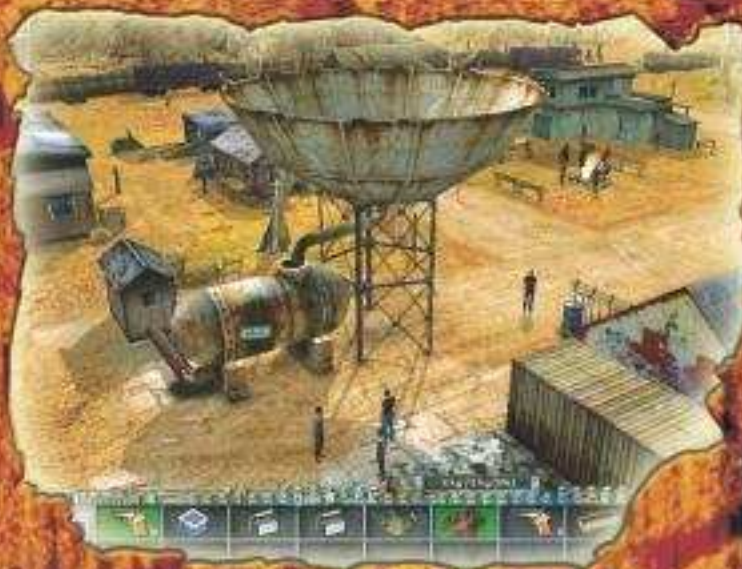
ТНЕ ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.**

- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.



"Потенциальный хит. Игра, которая
заставит вас вспомнить Fallout"
"Путеводитель: PC Игры"



© 2004 «Руссобит -Пабблишнг» Все права защищены. © 2004 «Silver Style Entertainment» All rights reserved
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

SHREK 2: TEAM ACTION

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/Adventure ■ Издатель: Activision ■
Разработчик: Beenox Studios ■ Похожесть:
Shrek 2: The Game ■ Мультиплеер: Двое за одним
компьютером ■ Количество дисков: Один CD

www.activision.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1200 MHz, 256 Mb, 128 Mb Video

Фильмы и мультфильмы — вещь хорошая. Они, если, конечно, режиссер и сценарист не были бездарностями, собирают полные залы зрителей, каждый из которых, прежде чем получить заветный билет на сеанс, одаляет кассу несколькими долларами из своего кармана. Впрочем, счастье длится всего несколько недель... Денег же хочется всегда. Поэтому нет ничего странного в том, что героев мультфильма "Шрек 2" вот уже который раз загоняют в компьютерно-консольные степи, дабы собирать дань с местных обитателей.

Викинги мутировали в людоедов

Началось все с совсем дошкольной головоломки-экшена **Shrek 2: The Game**, о которой "Игромания" уже писала в одном из номеров. Там игроку позволялось по очереди побывать в шкуре каждого из полюбившихся персонажей замечательного мультфильма. Играть получалось весело и легко, однако с поиском десятка отличий от продуктов конкурентов возникали серьезные проблемы. Поэтому во второй раз решено было соорудить продукт более сложный, да еще и с налетом корпоративности. Встречайте, **Shrek 2: Team Action!**

Если говорить простыми словами, то **Activision** и **Beenox** предложили играющей общественности аркадную **The Lost Vikings** образца 2004 года. Большой и веселой

компанией мы шастаем по игровому миру, расправляясь с монстрами, решая разные головоломки и твердо продвигаясь к победе. Процесс выглядит так: на уровень вылезают четыре персонажа, одним из которых управляем мы, а остальными — компьютер. Переключаться между подчиненными не только можно, но и нужно: их искусственного интеллекта хватает только на простейшие потасовки. Сама же игра очень сильно завязана на взаимодействии всей команды и ее умениях и ненавязчиво подводит нас к мысли, что будущее — за артельным методом и разделением труда. Скажем, сэр Шрек — единственный в банде, кто способен перетаскивать и швырять предметы. Леди Шрек умеет замораживать время. Ослик же, как ни странно, используется не в качестве ослика, который вычное животное, а дубасит врагов сокрушительными ударами копыт. Пригодятся в хозяйстве также Пряничный Человек, Кот в сапогах и юная крестьянка, до боли похожая на Красную Шапочку. Играть в такой компании очень даже весело: в промежутках между нанесением и получением ударов соратники успевают перебрасываться остротами и полными крайней заботы о партнере репликами (относится к молодоженам-людоедам).

Любовная линия в **Team Action** вообще сильна как нигде. Оставшись без присмотра, Шрек начинает нежно ухаживать за своей благоверной, хотя порой не гну-



1 Вот закинем в автозак еще одного дебошира, и столица Сказочного Королевства сможет спать спокойно.

2 С тех пор как Красная Шапочка съела бабушку, старушки Волшебного Леса стараются общаться с внуками по минимуму.

шается и подергивать за хвост зазевавшегося Осли. Советовать на нехватку фирменного шрековско-юмора вообще не приходится.

Несколько омрачает удовольствие от игры облачение сказочного веселья в симпатичные, но уже до боли знакомые текстуры. Графический движок явно работает на износ, а сбереженные на дизайне силы были брошены развивать сюжет. "Долой аутентичность!" — решили разработчики. И в игре появились Лес Призраков, Шахты Гномов и другие невиданные в мультфильме локации.

В остальном же новый "Шрек" придерживается известного сюжета, так что в целом никаких особых чудес ожидать не стоит. Шрек комплексует по извечному поводу "я толстый, противный и зеленый", Осел острит, Кот корчит из себя Антонио Бандераса, гражданка Фея и папа Фионы делают все для физического устранения неугодного суженого принцессы и так далее, и тому подобное... Однако добро и любовь непременно побеждают зло, после наступает полнейший хэппи-энд. Игроки ликуют, наиболее сентиментальные украдкой смахивают слезу, в общем, все счастливы. Как обычно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	50%
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	

ДОЖДАЛИСЬ?	
Заказывали очередную добрую и веселую сказку? Вот и получайте все в комплекте! Причем, в отличие от своей предшественницы, кроме знаменитой лицензии новая игра про Шрека может похвастаться и весьма оригинальным геймплеем.	

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

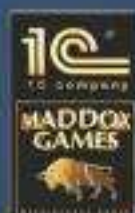
РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.0



ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

www.pokgame.com

■■■

В остальном же "Полицейские истории" практически ни в чем не отступают от оригинальной концепции. Это просто аддон для фанатов игры, которая стала еще интереснее, еще богаче, еще разнообразнее и еще сложнее. ■

★★★★★ 7.0

8.0

Войны Будущего

ВОССТАНИЕ



Это не просто водтожное будущее человечества!
Это не просто война с ужасными чудовищами!
Это не просто бедуный отряд повстанцев, спасающий планету!
Это самая оригинальная тактическая стратегия всех Времени и Народов!





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

В январском номере "Игромании" за 2003 год вы рассказывали про игру Abducted. Почему о ней ничего не слышно? Неужели ее отменили?



Увы, но похоже, что это действительно так. Никакого официального анонса от разработчиков игры — компании Contraband Entertainment — как не было, так и нет, но судя по тому, что новостей об этом проекте не появлялось уже черт знает сколько времени, а официальный сайт обновлялся последний раз, наверное, больше года назад, игра либо отменена, либо заморожена. А жаль — выглядела Abducted довольно многообещающе. О сюжете было известно немного. Главный герой, молодой паренек, волею судеб оказывается на корабле инопланетян. Ему удается бежать из-под стражи, но путь на свободу растягивается на всю игру — звездолет отличается исполинскими размерами и кишит алиенами всех мастей.

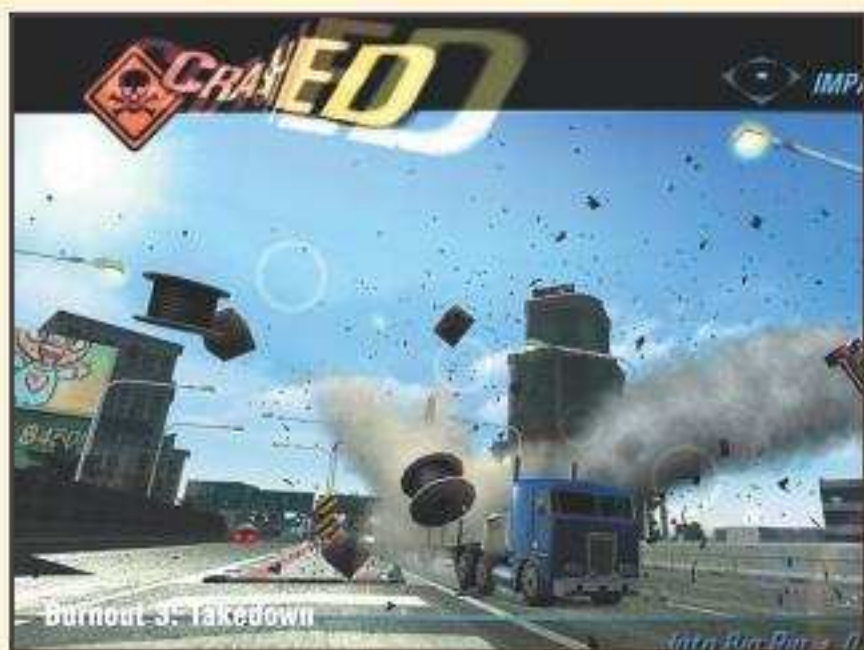
Скорее всего, причиной отмены игры стало то, что "контрабандисты" не смогли найти для нее издателя, а значит — и денег для дальнейшей разработки. Издатели же, в свою очередь, не давали деньги, наверное, потому, что в портфолио Contraband Entertainment значатся всего два "проекта" — сборник ретро-игр **Activision Anthology** и аркада **Bugdom**, портированная с "Маков".

Недавно нашел в интернете информацию о том, что разрабатывается Carmageddon 3. Правда ли это?



С добрым утром, дорогой товарищ! **Carmageddon 3** действительно разрабатывалась и более того — была выпущена в 2000 г. под названием **Carmageddon: The Death Race 2000** (в США известна как **Carmageddon 3: TDR 2000**). Игра получила еще более худшую прессу, чем вторая часть (которая была принята с явной прохладцей), и провалилась в продажах, поэтому о продолжении даже и речи не шло. Но в начале 2004 г. журналисты, штудировавшие квартальный отчет **SCi**, компании-правообладателя (она участвовала в разработке первой части и издавала третью), с удивлением обнаружили, что на 2005 год запланирована **Carmageddon 4**. Никаких подробностей об игре пока не обнародовано, известны лишь целевые платформы — **PC, Playstation 2 и Xbox**.

Скажите, выйдет ли Burnout 3: Takedown на PC и будет ли продолжение игры Beyond Good & Evil?

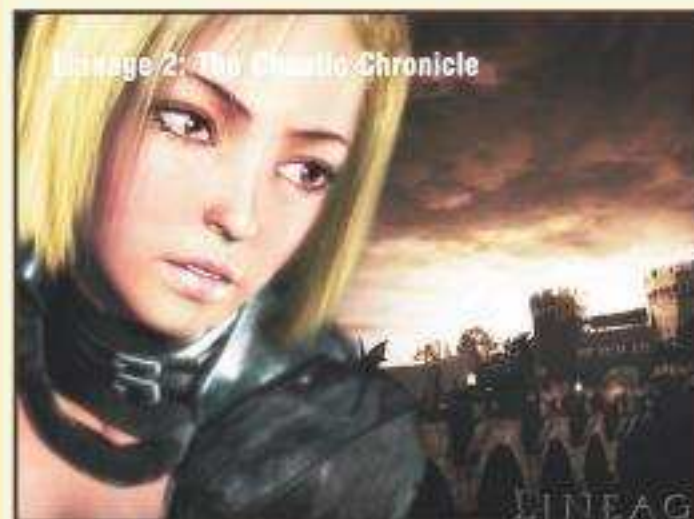


У нас для вас плохие новости: **Burnout 3: Takedown** на PC почти наверняка не выйдет. Выпущенная осенью этого года на **Playstation 2** и **Xbox**, Burnout 3 получила восторженные отзывы прессы и продавалась таким сумасшедшим тиражом, что особой необходимости портировать ее на наши элек-

тронные ундервуды у разработчиков и издателей попросту нет — и они об этом прямо сказали. Следующая часть, возможно, появится на PC, но это, как вы понимаете, на воде вилами писано.

Что же касается продолжения **Beyond Good & Evil**, то здесь ситуация тоже безрадостная. Первая часть вышла в самом конце 2003 года, в разгар "рождественской лихорадки", когда в магазинах едва ли не ежедневно появлялись новые AAA-тайтлы. Beyond Good & Evil выдержать такую сильную конкуренцию не смогла, поэтому ее продажи оказались куда ниже запланированных. Само собой, после такой неудачи издатель **Ubisoft** не спешит приниматься за создание сиквела. Тем не менее с большой долей вероятности можно утверждать, что рано или поздно продолжение будет — игра все-таки довольно раскрученная.

Я хочу приобрести MMORPG Lineage II: The Chaotic Chronicle, но лицензионной версии на русском языке так и не нашел. Будет ли выпущена локализация этой игры? И будут ли у нас официально издаваться другие MMORPG?



Нет, **Lineage 2: The Chaotic Chronicle** у нас никто издавать и локализовать не собирается. Что, впрочем, не такая уж и большая трагедия: в конце ноября "Акелла" должна выпустить российские издания **Everquest 2** и **Final Fantasy XI**, двух самых

популярных MMORPG на данный момент. У "Финалки" уже более полу-миллиона подписчиков (и более миллиона активных персонажей), **Everquest 2** — пока чуть поменьше (игра ведь вышла совсем недавно), но это пока — увеличение installed base для нее лишь вопрос времени. Обе игры выйдут на английском языке, но с русской документацией. О причинах такого решения представители "Акеллы" предпочитают не распространяться. Возможно, это объясняется экономической нецелесообразностью и высокой сложностью этой затеи — при разработке того же **Everquest 2** было задействовано 1700 (!) актеров, озвучивших 70000 строк диалогов. Сделать перевод такой игры крайне сложно. Не исключено, что вслед за "Акеллой" за окучивание MMORPG вплотную возьмутся и другие российские издательства.

Если незнание языка мешает вам играть в западные игры, имеет смысл обратить внимание на отечественную "Сферу". За прошедший год этот проект обзавелся аддоном **"Сфера. Материк власти"** и несколькими десятками тысяч поклонников, став, вероятно, самой популярной российской онлайн-игрой (если не учитывать всевозможные "Бойцовские клубы" и Ко).

Из-за чего задерживается Driv3r? Почему его нет так долго? И когда он все-таки выйдет?



Судя по всему, друзья, по **Driv3r** тоже придется заказывать панихиду. Первоначально PC-версия должна была появиться на полках магазинов еще в сентябре, однако после ее провала на консолях (крупномасштабная рекламная кампания обеспечила высокие продажи, но большинство игроков назвали игру разочарованием, а игровые издания укатали в асфальт), где игра увидела свет еще в июне, руководство Atari, видимо, решило отправить ее на доработку и задержало релиз до ноября. А потом, похоже, и вовсе отложило в долгий ящик — по крайней мере, в планах компании до марта 2005 г. игра не значится (с ноября ее должны были перенести как раз на март). Так что Atari, наверное, просто закрыла проект — на дове-

дение игры до ума требуются большие средства, а выпускать Driv3r в том виде, в котором она была издана на приставках, нет никакого смысла: PC-игроки, наслышанные об "успехах" Driv3r на консолях, ее особо и не ждут.

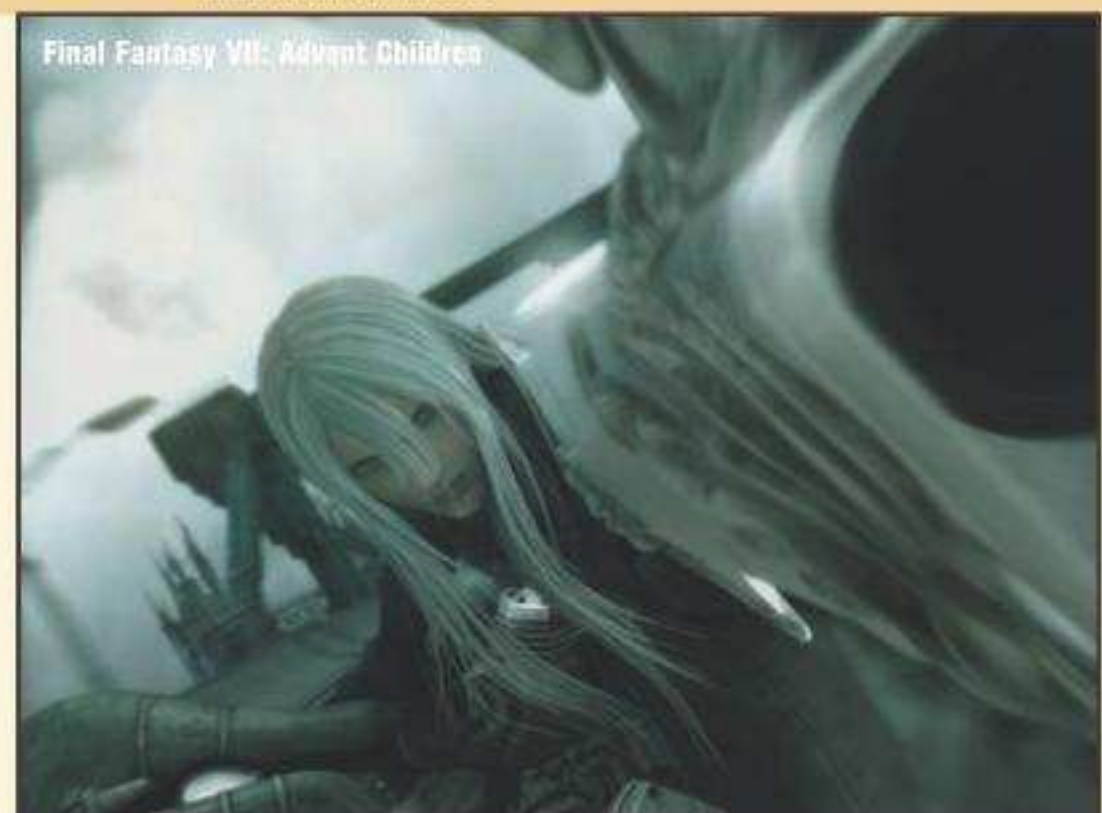
Что-то вы давно не писали о Halo 2. Выйдет ли она на PC, и если выйдет, то когда? А то я уже по двенадцатому разу прохожу первую часть...



Всецело разделяем ваши чувства — мы и сами большие фанаты Halo. Xbox-версия Halo 2 вышла еще 9 ноября (в Европе — 11 ноября), и в первый же день продаж разошлась рекордным тиражом, обойдя даже Grand Theft Auto: San Andreas — 2,38 млн. копий (учитывая 1,5 млн. копий предзаказов). В пересчете на зеленые буказоиды это \$125 млн. — больше, чем собирал любой голливудский фильм в день премьеры. Игра, как и ожидалось, получилась сногшибательной. Игровые журналисты от Halo 2 в щенячьем восторге (средний балл на Gamerankings.Com — 95%), игроки — просто без ума от счастья...

Портируют ли ее на компьютеры? Наверняка. Издатель игры — Microsoft, а ей, в отличие от Sony, одинаково важен как консольный рынок, так и рынок игр для персональных компьютеров, поэтому она делает все, чтобы сблизить PC и приставки (разумеется, под ее, Microsoft, "эгидой"). Вопрос в другом: когда ее портируют. Продажи Halo 2 напрямую влияют на продажи консоли, а значит — чем дольше она останется Xbox-эксклюзивом, тем лучше для Microsoft (по прогнозам, игра разоидется десятиллионным тиражом). Осведомленные лица утверждают, что пришествие игры на PC состоится в конце 2005-начале 2006 гг. Однако считать это окончательной датой релиза никак нельзя — вспомните, сколько раз переносилась первая часть.

В свое время я прошел на Playstation Final Fantasy V-IX. Хотелось бы узнать, осчастливят ли нас новые части "Финалки" своим появлением на PC? Второй вопрос: существуют ли эмуляторы PS2, и если существуют, можно ли рассказать о них? Ну и последнее: когда на экраны выйдет Final Fantasy VII: Advent Children?



Отвечаем по порядку, начиная с первого вопроса. С 99%-ной уверенностью можно утверждать, что не появятся. Разработчики игр серии Final Fantasy, компания Square Enix, в ответ на вопрос о том, почему они выпускают "Финалки" только на PS2 (Final Fantasy XI стала исключением потому, что это — MMORPG, а онлайн-игры наибольшей популярностью пользуются именно на PC), отвечают следующим образом: "А зачем? Мы, может быть, поддержим преемника Xbox, но пока нас вполне устраивает и PS2". В переводе на русский язык это означает следующее: между Square Enix и Sony заключен договор, согласно которому первая обязывается выпускать игры только на PS2, а вторая в обмен снижает размер роялти (отчисления, выплачиваемые издателями игры компании-консоледержателю (в данном случае — Sony) с каждой проданной копии; обычно их размер составляет \$7-10), ведь игры Square Enix расходятся сумасшедшими тиражами и способствуют популяризации приставки Sony. В общем, вам волей-неволей придется покупать консоль.

Вообще, в свое время Square Enix уже пыталась освоить персоналки. Final Fantasy VII (1998 г.) и Final Fantasy VIII (2000 г.) вышли на PC, но сколько-нибудь заметных успехов так и не нискали. Сказалась специфичность жанра JRPG: консольщики от таких игр просто в восторге, в то время как большинство персональчиков их на дух не переносят.

Теперь по второму вопросу. Да, эмуляторы для PS2 уже давно существуют — но нормально поиграть вы на них не сможете. Чтобы запустить одну игру, вам придется полдня копаться в настройках, а потом еще терпеть жуткие тормоза, непрекращающиеся глюки и мириться с чудовищным управлением (проверено на собственной шкуре). Гораздо проще купить приставку. Впрочем, если вас это не пугает, можете попробовать поиграть на каком-нибудь эмуляторе — Bleem, nSX2, PS2Emu или PCSX2. Но запомните: мы вас предупреждали.

Final Fantasy VII: Advent Children, анимационный фильм, являющийся сиквелом видеоигры Final Fantasy VII, готов лишь на 60% (об этом создатели ленты говорили в ноябре, значит, сейчас снято еще больше), стало быть, премьера ее состоится не раньше, чем в середине 2005 года. Судя по тем эпизодам, которые уже готовы, это будет настоящая кинематографическая бомба. Сказать, что фильм выглядит впечатляюще (надеюсь, вы видели отрывок из трейлера Advent Children в нашем репортаже с E3), — все равно, что не сказать ничего. Новая "Матрица", никак не меньше.

Проблема с Half-Life 2. Во время игры очень часто отключается искусственный интеллект: все противники (и персонажи) стоят столбом и никак не реагируют на мое появление. Как это исправить?



Так как этот вопрос ОЧЕНЬ часто поступает от наших читателей, отвечаем: такая проблема, как правило, возникает с пиратскими копиями игры. Включить AI можно, введя в консоли (клавиша "~") команду ai_disable 0 либо создав в файле config.cfg строку ai_disable "0" и проставив на этот файл атрибут "Только для чтения" (как вариант: создайте в каталоге Half-Life 2\cfg файл autoexec.cfg и пропишите в нем строку ai_norebuildgraph 1).

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ФЕВРАЛЯ 2003 по ДЕКАБРЬ 2004

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	NEW	Need for Speed: Underground 2	4521	12,9 %
2	NEW	Перл-Харбор	2806	8 %
3	▼2	Far Cry	2227	6,3 %
4	NEW	FIFA Soccer 2005	1983	5,6 %
5	▼2	Star Wars: Knights of the Old Republic	1965	5,6 %
6	▼4	DOOM 3	1895	5,4 %
7	■	Warhammer 40.000: Dawn of War	1345	3,8 %
8	▼4	В тылу врага	1334	3,8 %
9	▼3	The Sims 2	1155	3,2 %
10	■	Call of Duty: United Offensive	725	2 %
11	NEW	Counter-Strike: Source	707	2 %
12	▼3	Silent Hill 4: The Room	702	2 %
13	▼8	Need for Speed: Underground	634	1,8 %
14	▼6	Sacred (Князь Тьмы)	573	1,6 %
15	▼4	Unreal Tournament 2004	550	1,5 %
16	▲6	Власть закона	548	1,5 %
17	▲17	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны	534	1,5 %
18	▼6	Rome: Total War	519	1,4 %
19	▼6	Painkiller	470	1,3 %
20	▼6	Периметр	412	1,1 %
21	▼6	Call of Duty	390	1,1 %
22	NEW	Tony Hawk's Underground 2	276	0,7 %
23	▼7	Manhunt	271	0,7 %
24	▲2	Beyond Good & Evil	252	0,7 %
25	▼8	Hitman: Contracts	249	0,7 %
26	▼9	Silent Hill 3	240	0,6 %
27	▼8	Prince of Persia: The Sands of Time	237	0,6 %
28	NEW	Evil Genius	206	0,5 %
29	▼8	Colin McRae Rally 04	198	0,5 %
30	▼10	Ground Control 2: Operation Exodus	190	0,5 %

На 30 ноября в голосовании приняли участие 7524 человека.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Это, граждане-товарищи, полный сами-знаете-что: если воцарение на макушке хит-парада **Need for Speed: Underground 2** с 12,9% выглядит вполне закономерным, то оккупация третьей строчки "Перл-Харбором" (8%) вызывает, мягко говоря, удивление: с каких это пор симуляторы пользуются такой популярностью? **Far Cry** после триумфального возвращения на первую позицию (в прошлом месяце он обскакал даже **DOOM 3**) рухнул на третье место, а проект **id Software** — так и вообще на шестое (что, впрочем, вполне справедливо). Оригинальный **Need for Speed: Underground** с появлением сиквела просел аж до тринадцатой позиции (в прошлый раз у него было пятое место), а **The Sims 2** — до девятой (ранее у нее было шестое место).

Обращает на себя внимание неожиданно слабое выступление **Tony Hawk's Underground 2** (22 место) и **Counter-Strike:**

Source (11 место), хотя в хит-параде они обе появились впервые. Еще одной неожиданностью стал взлет **FIFA Soccer 2005** — и это при том, что спортивные

симуляторы у нас не очень-то жалуют.

В следующем месяце ландшафт хит-парада должен измениться до неузнаваемости: первые

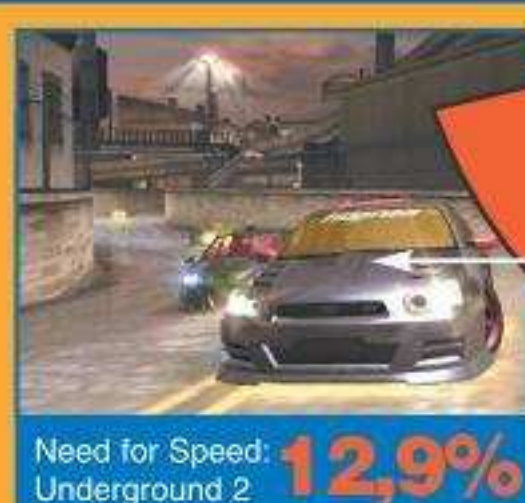
Хит-парад "ИГРА МЕСЯЦА" — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте "Игромании" (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с ЯНВАРЯ по НОЯБРЬ 2004 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

30 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ФЕВРАЛЕ—ДЕКАБРЕ 2004 г. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

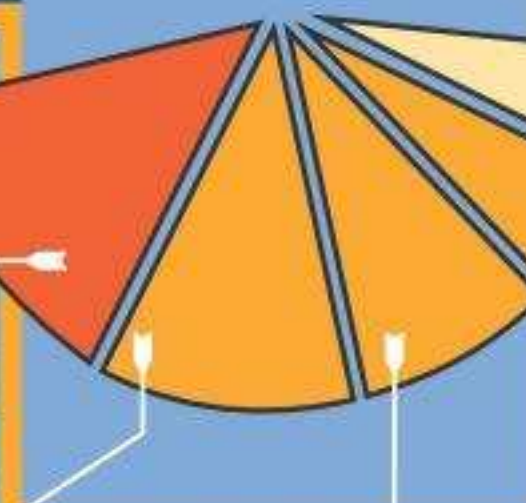
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".



Need for Speed: Underground 2 12,9%



"Перл-Харбор" 8%



Far Cry 6,3%



Star Wars: Knights of the Old Republic 5,6%



FIFA Soccer 2005 5,6%

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Друзья, простите за банальность, но мы уже третий номер подряд вынуждены начинать "Игру месяца" с одних и тех же слов. Раскачегаренная в преддверии зимних признаков игровая индустрия продолжает едва ли не ежедневно выстреливать рекордное количество крупнокалиберных AAA-тайтлов. Под ураганным огнем людские ресурсы редакции тают на глазах (думаете, Раффа ушел просто так?), но мы продолжаем мужественно держать оборону. Благо осталось недолго: уже в январе настанет затишье, которое продлится, скорее всего, до самой весны.

Вопрос о том, во что поиграть в этом месяце, в данный момент совершенно неуместен. Вопрос о том, во что поиграть в первую очередь, уместен еще в меньшей степени, ведь ответ на него знает и стар и млад: разумеется, в **Half-Life 2**. Рассказывать об этой игре без использования восхищенных выражений исключительно непечатного характера просто невозможно. Впрочем, вы уже, наверное, видели расквартированную неподалеку рецензию поистине гаргантюанских размеров.

Вторая по значению игра этого месяца — это, несомненно, **Vampire: The Masquerade — Bloodline**. Разработчики из **Troika Games**, известные неплохими, но че-

ресчур академичными **Arcanum** и **Temple of Elemental Evil**, впервые выпустили глубокую, продуманную и при этом интересную широкой публике игру. Увы, кое в чем в **Troika** все же остались себе верны: **Bloodline** изобилует таким количеством багов, что играть в нее можно лишь после инъекции одного-двух патчей.

Потом, конечно, **FlatOut**. Феноменальная физическая модель, зрелищные аварии, абсолютно нереальный драйв — такое, признаться, мы раньше видели лишь в одной игре — **Burnout 3: Takedown**, которую на консолях величают не иначе как лучшей аркадной гонкой всех времен и народов. Восторженную рецензию взялся писать Олег "Катя" Ставицкий.

Ошибкой будет пропустить **Men of Valor** и **Medal of Honor: Pacific Assault**, очередной ура-патриотический экшен о Вьетнаме и очередной ура-патриотический экшен о Второй мировой войне. И тот, и другой пропускать настоятельно не рекомендуем. И если первый подкупает геймплеем, то новая "Медалька" несмотря на все огрехи сшибает с ног своей атмосферой.

"Космические рейнджеры 2" и **RollerCoaster Tycoon 3**, **NBA 2005** и "Звездные волки" предсказуемо сорвали



банк, **Xpand Rally** — приятно удивила (оказывается, в **Techland** все-таки умеют делать игры). "Т-72: Балканы в огне" оказалась таким хардкорным симулятором, что волком взвыл даже наш рецензент — настолько она сложная.

В разряд "можно поиграть, если устали от хитов" на этот раз попадают "Чистильщик", **Shrek 2: Team Action** и **Atlantis Evolution**. Если от **Half-Life 2** у вас уже рябит в глазах, то можете обратить внимание и на эти игры...

Игорь Варнавский, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Tele-Service MS
MULTIMEDIA DISTRIBUTOR

Победитель тотализатора станет обладателем отличного цифрового фотоаппарата MINOX DD100 с разрешением 2.1 мегапиксела. Незаменимая вещь в хозяйстве фотолюбителя! За предоставленный приз хотим сказать спасибо компании "Теле-Сервис МС".

Победитель ноябрьского тотализатора

В ноябре победителем нашего тотализатора стал товарищ по имени LEXX (lexxx2004@mail.ru), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (www.plantronics.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 15 декабря 2004 по 15 января 2005. Прием писем заканчивается 1 января.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой "Игровой тотализатор — январь". В письме не забудьте указать фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 1 января.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

DOOM 3



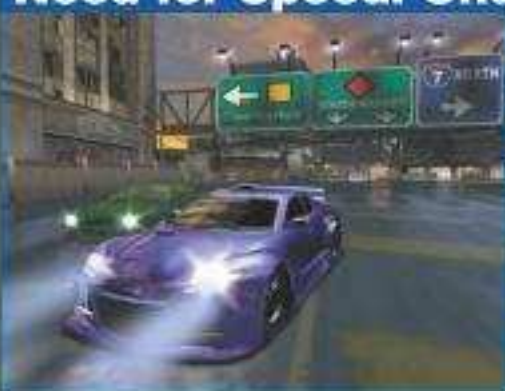
Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№09/2004

Технологическая революция. Веха в новейшей истории компьютерных игр. Просто DOOM 3.

Action * id Software * Activision

Need for Speed: Underground 2



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, что стать главной автоаркадой как минимум на ближайший год.

Автосимулятор * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб

Sacred



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителю RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс заветная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascaron Entertainment * Акелла

Warhammer 40 000: Dawn of War



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Исполинских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-киллера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive/Руссобит-M

Evil Genius



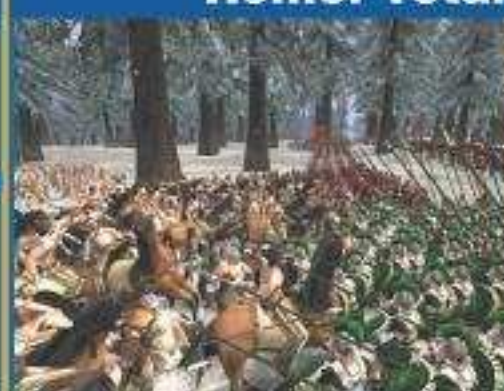
Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Единственный на сегодняшний день симулятор злодея с отменнейшим 007-стилем, выдержанным буквально во всем — от внешнего облика персонажей до музыкального сопровождения.

Стратегия * Elixir * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Rome: Total War



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Результатом четырехлетнего скрещивания RTS и пошаговых стратегий стала самая масштабная стратегия за всю историю жанра. Шедевр сокрушительной мощи.

Стратегия * Activision * The Creative Assembly * 1C

The Sims 2



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор быта * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

Myst IV: Revelation



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * Руссобит-M

Перл-Харбор



Рейтинг
“Мани” **8.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2004

Только три слова: авиасимулятор высшего класса. Сделанный, что немаловажно, в России.

Стратегия * 1C * Maddox Games * 1C

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

В ПРОДАЖЕ ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ!

**От создателей «Европы»,
«Виктории» и «Дня Победы».**

Полностью на русском языке.

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Свежайший RPG-шедевр **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, о котором вы уже наверняка прочитали сколько-то там страниц назад, это, как известно,

Vampire:
The Masquerade — Redemption

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Activision/Nihilistic Software

далеко не первая игра по знаменитой вселенной. Первой была **Vampire: The Masquerade — Redemption**, вышедшая ровно пять лет назад, аккурат в миллениум. За не самой красивой графикой, неудобным интерфейсом и неуклюжей боевой системой Redemption скрывался натуральный литературный шедевр. Все начиналось с легенд о вампирах и истории любви крестоносца Кристофа и послушницы Агнешки в ан-

туражах средневековой Праги, а заканчивалось — пришествием антихриста на рубеже тысячелетий и кровавыми перестрелками на улицах современного Нью-Йорка. Удивительные режиссерские ходы и непредсказуемый сценарий заставляли легко закрыть глаза на проблемный геймплей и играть, натурально, запоем.

Конечно, далеко не каждый мог разглядеть в гадком утенке Redemption какого-никакого, а

лебеда. В 2000 году, напомним, в мире происходила истерия по поводу **Diablo**, и всякая RPG, в которой не было подземелий и рогатого дьявола, продавалась из рук вон плохо. Масла в огонь подлили и западные журналисты, разметавшие Redemption в пух и прах. Все эти неудачи и козни надолго отвратили разработчиков от вселенной Vampire, и справедливость была восстановлена только спустя пять лет...

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Игра, которую впору преподавать на специальных курсах игровой режиссуры. Мастерпис, законченный шедевр, те самые бриллианты, которые навсегда

Bioforge

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Survival-horror
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Origin

Единственный представитель жанра survival-horror от отцов убер-сериалов **Ultima** и **Wing Commander** — ныне покойной компании **Origin**.

Bioforge — это, если позволите, такой "Олдбой" от мира компьютерных игр. История отчаяния, недоумения и поиска виноватых. История про то, как злой генерал по фамилии Масаба тронулся на почве модной религии всепобеждающей технократии и от-

крыл фабрику по производству машин-монстров. Машины эти добрый доктор собирал из живых, понятное дело, людей. В игре нам отводится роль одной обиженной и оскорбленной человеко-машины, которая в один прекрасный день сбежала из своей камеры и отправилась на поиски справедливости.

Страшная, натуралистичная, правдивая, черт возьми, история. Особенно жутко, конечно, читать

дневники сокамерников, над которыми злодейский айболит ставил свои опыты. Документирование каждой стадии медленного умопомешательства: начиная с детских воспоминаний и кончая галлюцинациями и приступами эпилепсии.

Под статью отличному бэкграунду и сам геймплей. Смесь из квеста и отличного файтинга, эдакий **Alone in the Dark** про киборгов с ультрасовременной по тем временам графикой. Великая игра.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Великая праматерь "Героев" и вообще всех стратегий про города, ресурсы, армии и походовые сражения, драконов и единорогов называлась **King's Bounty**. Поче-

King's Bounty

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing

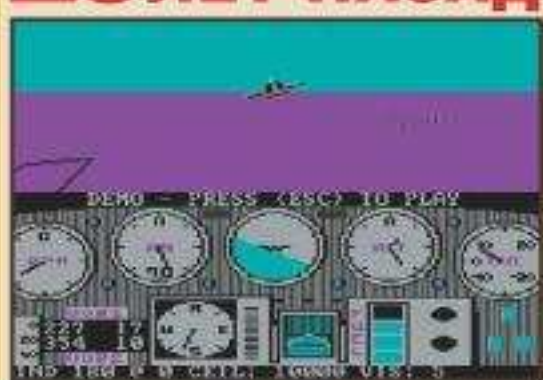
му гражданам из **New World Computing** пришла в голову идея назвать вторую часть игры **Heroes of Might & Magic** — до сих пор большая загадка. Ну да не суть.

В **King's Bounty** нам отводилась роль эдакого великого военачальника, который путешествовал по огромному королевству, захватывал города, набирал войска и по секретному монаршему предписанию тайно искал похищенный злодеями царский ски-

петр. Номинально игра делилась на две глобальные части: стратегическую и тактическую. В первой мы скакали по карте, строили оборонительные сооружения в городах, собирали ресурсы и нанимали армии; ну а во второй — расправлялись с ордами противников, передвигая по экрану плоские фигурки своих войск. Побеждая врагов, мы открывали доступ к новым территориям, которые, в свою очередь, открывали

доступ к новым врагам. Процесс сей затягивался на длительное время и прекращался только после того, как мы находили скипетр.

По большому счету, в игре, которая на многие годы опередила свое время, на самом деле не было ничего из ряда вон. Подобным разнообразием могла похвастаться каждая вторая тогдашняя стратегия, но поди ж ты — **King's Bounty** запала в широкую народную душу сильнее прочих.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Если вы думаете, что двадцать лет назад не существовали такие сложные игры, как авиасимуляторы, то вы, друзья, конечно же ошибаетесь. Существовали, и

Solo Flight

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	MicroProse

еще как! Понятное дело, что вместо реализма в этих самых "симуляторах" было четыре цвета CGA-палитры, вместо долин и взгорий — плоская, как скатерть, фиолетовая земля, а вместо рева моторов — пронзительный вой "писиспикера" — гнусной компьютерной пищалки. Однако даже несмотря на мезозойские технологии — народ тянулся в небо, поэтому симуляторов выходило довольно много. Жанром не гну-

шался даже признанный гений Сид Мейер (хотя, по правде сказать, официальным гением он стал чуть позже), который курировал "гражданский авиасимулятор" **Solo Flight**.

В этом самом симуляторе нам отводилась роль эдакого воздушного курьера, который развозил авиапочту во все уголки большой страны Америки. Собственно, **Solo Flight** был игрой исключительно мирной, поэтому по ходу дела мы

практически не встречались с другими самолетами. Такая сюрреалистическая авиаторская нирвана — летишь над фиолетовой скатертью, смотришь на синее небо и наблюдаешь за приборами, которые по доброй традиции занимают половину игрового экрана.

В общем и целом — невероятной народной любви **Solo Flight** не сыскал, однако правильно указал дальнейший путь развития жанра. За что ему и спасибо.

МИР, ГДЕ СТИРАЕТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЫМЫСЛОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ.
МИР, ГДЕ ЖДЕТ СВОЕГО ЧАСА ТАЙНА СТАРИННОГО РОДА.

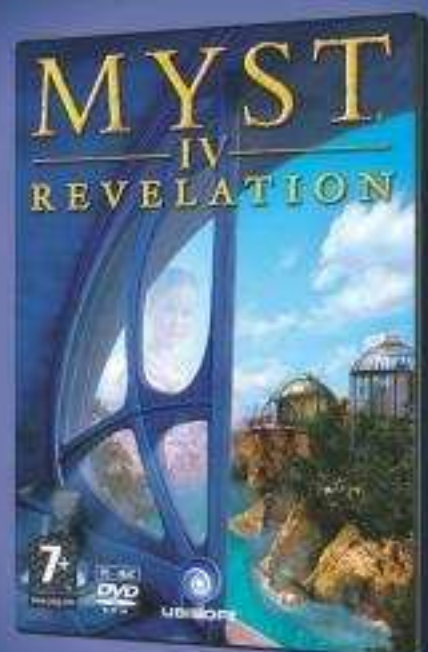
MYST[®]

IV

REVELATION

«Myst IV - это незабываемое путешествие
в мир чудесных фантазий, из которого вам
не захочется возвращаться»

«Путеводитель: PC Игры»



САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!



WWW.MYSTREVELATION.COM

©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Myst[®] IV Revelation, D'ni[™], Cyan[®], and Myst[®] are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

© 2004 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>





Жизнь замечательных разработчиков

Тимоти Кэйн

Часть первая

Среди различных игровых жанров компьютерные ролевые игры (CRPG) занимают особое место и, пожалуй, имеют куда более "бородастую" историю, чем большинство их сестер. Когда впервые появились карточные RPG, сказать, конечно, трудно, но то, что в них успешно играли задолго до эпохи всеобщей компьютеризации, — известный факт. А ведь не стоит забывать еще и "полевые" RPG, которые существовали на протяжении практически всей истории человечества, — чего стоят одни только инсценировки сражений, устраивавшиеся в Древнем Риме! К слову, "полевки" дожили и до наших дней в виде "Зарницы", пейнтбола и игр по произведениям Толкина.

Так что нет ничего удивительного в том, что ролевые игры стали одним из первых жанров, появившихся на персональных компьютерах. За последнюю пару десятилетий RPG стремительно эволюционировали от сделанных на коленке "текстовиков" до технологически продвинутых проектов с графикой, способной дать фору многим 3D-экшенам. Более того, элементы RPG все чаще и чаще стали появляться в других жанрах: стратегиях, шутерах и даже в симуляторах. Наконец, первыми "ролевики" освоили и новую нишу — многопользовательских онлайн-проектов.

В сегодняшнем номере мы начинаем рассказ, посвященный человеку, который большую часть своей карьеры посвятил созданию компьютерных ролевых игр. Вышедшие из-под его руки шедевры надолго запали в сердца игроков и вдохновили не одного разработчика на создание своих детищ, в которых с одного лишь взгляда угадывалась "школа" нашего героя. И, несомненно, наибольшее влияние на игровую индустрию оказал его первый самостоятельный проект, об очередном сиквеле к которому почти все игроки мира мечтают уже несколько лет (согласно последним метеосводкам, мечта сия, наконец, получила шанс стать былью — прим. ред.). Пока же вы судорожно шевелите извилинами, пытаясь вспомнить название этой знаменитой RPG, я представлю

очередного гостя нашей рубрики — атомного бомбиста, мага в мире паровых машин и зарождающейся индустриализации и, конечно же, главного пророка грядущего постапокалипсиса — Тимоти Кэйна.

Звезда: юные годы

Тимоти Кэйн, более известный среди друзей и поклонников как Тим, родился и вырос в США, штат Вирджиния. Там же, в конце 70-х годов, он поступил в школу и приобрел свой первый персональный компьютер. Главное увлечение Тима — компьютерные игры — вполне соответствовало тогдашнему духу времени, однако, в отличие от своих сверстников, игры его интересовали не только как способ приятного времяпрепровождения, но и как возможность блеснуть своими стремительно зарождающимися программистскими талантами. Поэтому в 1982 году, еще до поступления в колледж, Тимоти Кэйн устроился на работу в небольшую игровую компанию, промышлявшую созданием аркад для будущего гиганта индустрии — Electronic Arts. Однако в 1985 году работу пришлось временно оставить, целиком сосредоточившись на получении высшего образования. Дело спорилось: сначала Тимоти удостоился степени бакалавра компьютерных наук в колледже, а затем переехал в Ирвин, штат Калифорния, чтобы получить в 1991-м степень магистра в пусть и не элитном, но вполне престижном Калифорнийском университете. Когда же после защиты диплома перед Кэйном встал вопрос о дальнейшем продолжении своей карьеры, он, ни минуты не задумываясь, решил вернуться в полюбившуюся за несколько лет работы игровую индустрию. Тем более что теперь, имея за плечами и опыт программирования, и высшее образование, он мог рассчитывать на куда более престижное место. И действительно, первый же "выстрел" оказался удачным — после анкетирования и недолгого собеседования Тимоти был принят на ра-

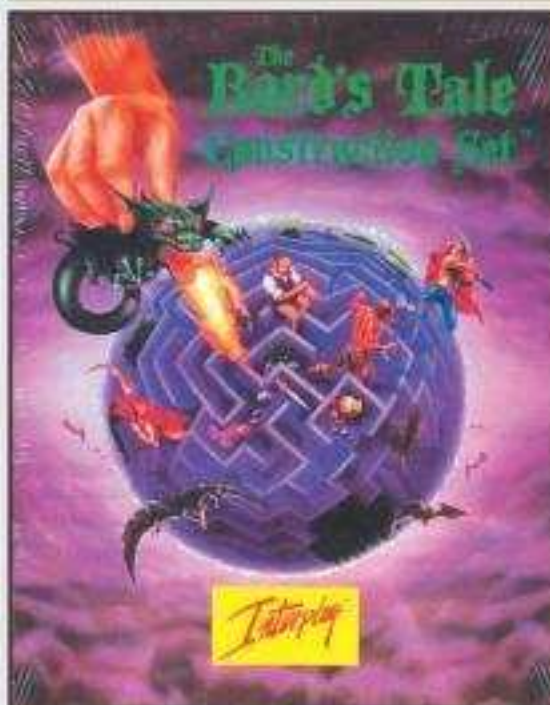


Тим за работой

боту в Interplay на должность программиста.

Все в том же 1991 году Тим получил и свое первое серьезное задание — написать основную часть кода для The Bard's Tale Construction Set. Этот "RPG-конструктор" базировался на простеньком движке от популярной в то время серии The Bard's Tale и позволял игрокам, мечтавшим о создании своей ролевой игры, сделать это с минимальными трудозатратами.

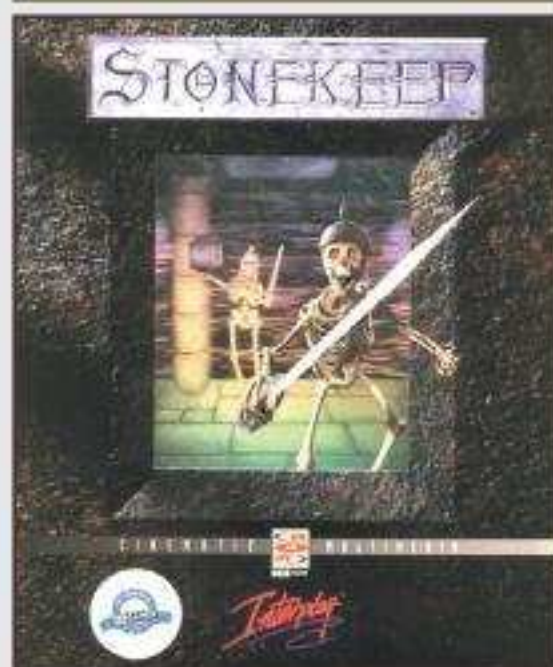
The Bard's Tale Construction Set



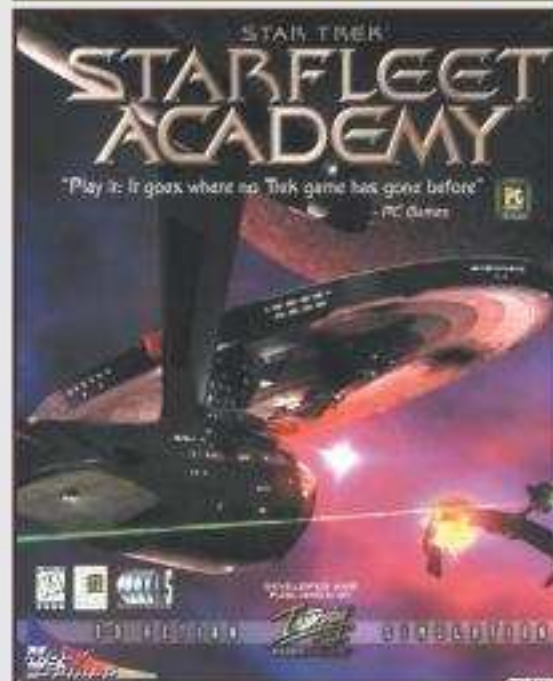
Последующие пять лет Тим добросовестно трудился на должности программиста в различных проектах Interplay: Action/RPG Stonekeep, приключенческом блокбастере Star Trek: Starfleet

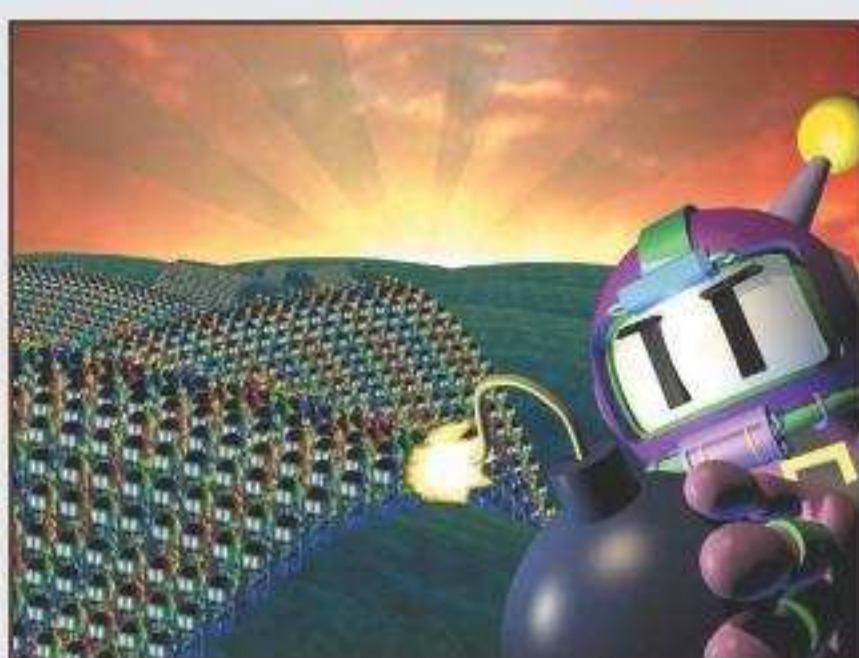
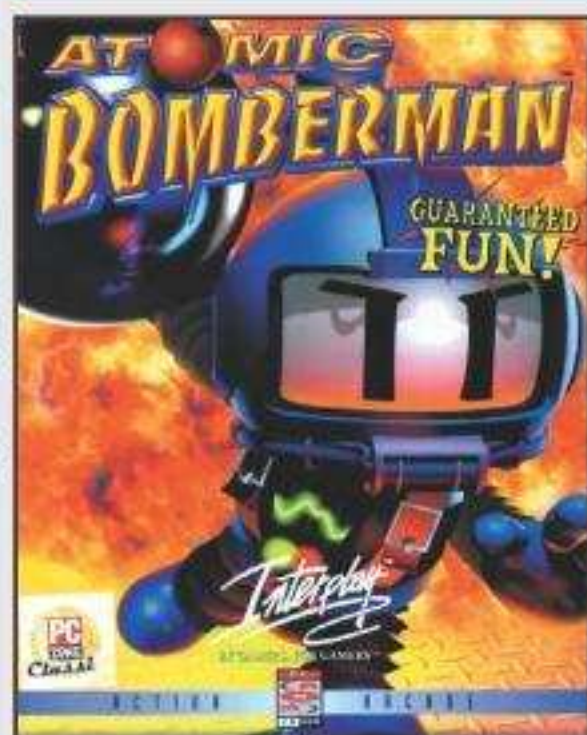
Academy и даже в многопользовательской мега-аркаде всех времен и народов — Atomic Bomberman.

Stonekeep



Star Trek: Starfleet Academy





Atomic Bomberman



История одного сиквела

Как знать, может быть, Кэйн и до сих пор оставался бы программистом, прозябая в тени маститых гейм-дизайнеров, но тут в дело вмешался Его Величество Случай. Поворотный момент в жизни Тима произошел в 1994 году, когда руководство Interplay вспомнило про пылившуюся в глубинах секретного сундучка ролевую игру **Wasteland**, что была издана в конце 80-х на **Apple II**, **Commodore 64** и **PC**. Сюжет **Wasteland** эксплуатировал популярные в те времена страхи о возможности начала Третьей мировой войны и ядерном холокосте. События в игре разворачивались в 2087 году, когда, по задумке сценаристов, случился обмен "ядерными любезностями" между США и Советским Союзом. "Подарки" сновали с континента на континент с лихим задором, и уже совсем скоро мир превратился в радиоактивную пустошь (*wasteland*), где осталась лишь жалкая горстка людей. Игроку предлагалось окунуться в пучину постапокалипсиса и взять на себя командование группой рейнджеров, исследующих некие загадочные явления в пустыне. Примечательно, что **Wasteland** стала, пожалуй, первой игрой, в которой напарники главного героя были не просто марионетками в его руках, как, к примеру, в сериале **Eye of the Beholder**, а вполне самостоятельными персонажами. Другое новшество заключалось в необычной по тем временам ролевой системе, оторванной от разделения персонажей на классы. Каждый член партии игрока в **Wasteland** имел набор характеристик (сила, ловкость, удача и так далее) и умений (владение оружием, взлом и прочие таланты), которые разрешалось развивать в произвольном порядке. Такой подход не только шел вразрез с канонам **AD&D**, но и предполагал огром-

ное количество возможных игровых тактик и, как следствие, вариантов прохождения игры. По нынешним меркам в этой системе нет ничего необычного, но в те времена она выглядела весьма дерзким вызовом общепринятой практике создания RPG. К слову, подобная новация была изобретена гейм-дизайнерами Interplay не столько из-за желания "выпендриться", сколько из-за отсутствия у компании лицензии на производство игр на базе **AD&D**. Таким образом, поговорка "только на выдумки хитра" не только в очередной раз подтвердила свою истинность, но и принесла очень неплохие дивиденды — благодаря новоявленной ролевой системе, одобренной крепким сюжетом и интересным геймплеем, **Wasteland** была весьма тепло принята любителями RPG-жанра.

Впрочем, давайте перенесемся обратно в 1994 год. Удивительно, но только тогда, спустя семь лет после выхода оригинала, большие начальники из Interplay решились начать разработку продолжения **Wasteland**. Вышло так, скорее всего, потому, что лицензией на серию **Wasteland** владела не Interplay, а издававшая игру компания Electronic Arts, которая в этом случае сыграла классическую роль "собаки на сене" — делать сиквел своими силами "электроники" не хотели, но и отдать лицензию Interplay им было жалко. Поэтому сотрудники последней использовали весьма традиционную для таких случаев стратегию и начали создавать продолжение под новым названием — **Fallout**.

Работу над **Fallout** было решено начать с разработки движка. После непродолжительных поисков ведущего программиста для проекта выбор пал на Тимоти, который начал писать код нового спрайтового "моторчика" с изометрической перспективой. Система координат была гексагональной — то есть персонажи перемещались по небольшим шестиугольникам-гексам. Первые

три месяца разработки команда состояла всего из двух человек — самого Тима и Тома Декера, носившего гордо звучащую должность "руководитель проекта". С таким, мягко говоря, урезанным составом дело продвигалось весьма неспешно, особенно с учетом того, что Декер реально участия ни в программировании, ни в дизайне игры почти не принимал — он в этот момент курировал еще несколько игр, которые руководство Interplay считало приоритетными. А после нескольких месяцев работы, когда уже был готов рабочий прототип движка, боссы Interplay наконец-то заполучили лицензию на разработку **AD&D**-игр и поэтому

окончательно утратили интерес к **Fallout**. В результате Том Декер был освобожден от руководства проектом, а освободившуюся должность предложили Тиму Кэйну, который, не долго думая, согласился.

Так у **Fallout** появился, наконец, настоящий хозяин. Ну а о том, каким же образом Тиму удалось превратить поначалу почти не интересовавшую Interplay игру в поистине легендарный шедевр, вызывающий трепет у большинства опытных игроков, вы узнаете из продолжения статьи, которое будет опубликовано в одном из ближайших номеров "Игромании". ■

Продолжение следует...



Fallout



Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

НОВОСТИ

Хэлоу!

Пока по телевизорам счастливых обладателей Xbox торжественно марширует HALO 2, Голливуд готовится к экранизации эпика Bungie. Вы не поверите, но есть надежда, что все будет хорошо, потому что на данный момент информация следующая: экранизацию планируют доверить Ридли Скотту ("Чужой"), а главные роли сватают Эдду Харрису и Сэмюэлу Л. Джексону. Неплохое начало, верно? Радоваться, однако, рано: Bungie категорически заявляют, что, пока они не увидят надлежащего качества



сценария, ни о какой широкоэкранной постановке HALO речи идти не может. Да и сам Ридли Скотт в свое время был настроен скептически. Однако астрономические продажи сиквела привели в чувство и тех, и других. Скотт залепетал что-то о том, что HALO очень похожа на "Звездный десант", который он всегда мечтал поставить, пока его не обскакал Пол Верховен, а представители Bungie и Warner Brothers провели несколько встреч за закрытыми дверями. В общем, радоваться пока особенно нечему, но и обрасывать HALO the movie со счетов не стоит.

Дом мертвецов 2

Не успели мы перевести дух после просмотра самого трэшевого фильма последних лет (речь, конечно, идет об эпохальной экранизации игры House of the Dead за авторством ненаглядного Уве Бола), как начались съемки сиквела. Трудно сказать, что движет этими воистину святыми людьми, однако факт остается фактом: вторая часть "Дома мертвецов" официально находится в производстве. Герр Уве, к сожалению, ограничится лишь продюсерским креслом — сам маэстро занят доделыванием широкоэкранных BloodRayne и Alone in the Dark, однако гениальный (без преувеличений) сценарист переключался в сиквел из первой части. Так что нас по-прежнему ждут упоительно идиотские диалоги, кровь ведрами и прочее трэш-счастье.

С волками жить...



...по-волчьи, как известно, быть. Так, компания "Акелла" совместно с "Централ Партнершип" и небезызвестной студией Primal Software ("Глаз дракона", "Осада"), готовят к выпуску экшен-RPG по мотивам отечественного фэнтези-блокбастера "Волкодав из рода Серых Псов". Последний, в свою очередь, поставлен по серии романов Марии Семеновой. Нам обещают вид от третьего лица, ветвистые диалоги, многолюдные партии и ставшую модной после Sacred лошадь. Ну и, разумеется, роскошный (куда без него!) движок. Это нечеловеческое счастье обрушится на нас в декабре 2005 года — аккурат к выходу соответствующего фильма. Подробности, разумеется, на наших страницах!

Солид Снейк на большом экране

Случилось страшное. Хидео Коджима, автор орденоносной серии Metal Gear Solid, дал-таки зеленый свет экранизации своего эпика. Что, как, кто и когда — пока неизвестно. Но у нас есть отличный предлог порефлексировать по этому поводу. Потому как шаг сделан насколько феноменальный, настолько же и рискованный. Во-первых, Metal Gear Solid обладает настолько многочисленной и ревностной армией фанатов, что не снилась никакому "Думу". На последней E3, как вы знаете, поклонники разнесли стенд Konami в щепки и утащили домой игральные билды Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Секьюрити были бесильны. Во-вторых, Metal Gear Solid сама по себе очень кинематографична. Местные ролики сняты и срежиссированы так, что Джерри Брукхаймер краснеет и тушует. Поэтому для того, чтобы адекватно перенести игру на большой экран, понадобятся какие-то поистине нечеловеческие усилия. Ну и, наконец, в-третьих, нам очень интересна сумма сделки, потому что первая и вторая части MGS разошлись тиражом в 15 миллионов. В общем, пока наш штатный "снейковед" Антон Логвинов пьет сердечные капли и точит табельный топор, мы продолжаем пристально следить за развитием событий.

Silent Hill по-русски

Пока Кристоф Ганс и Роджер Эвери корпят над полнометражной версией Silent Hill, народные умельцы из России создают свое кино. На сайте www.silenthill.ru вовсю идет обсуждение фильма: фанаты ругаются, спорят и хвалят. Несколько человек, объединившись в команду и вооружившись полупрофессиональной видеокамерой, снимают свой фильм. Снимают по-взрослому — с дублями, раскадровками, сценарием и гримом. Мы обратились за подробностями и выяснили следующее. Во-первых, кино будет идти примерно час. Во-вторых, авторы ввели в сюжет дополнительных персонажей, чем отвернули от себя некоторых особо ревностных поклонников. В-третьих, фильм строится на событиях второй части, которая многими считается лучшей в серии. Наконец, в-четвертых, все монстры, включая любимца публики Pyramid Head, присутствуют в фильме. Бюджет — личные сбережения энтузиастов. Фирменный туман дорисовывается в Photoshop'e после оцифровки. Распространяться все это счастье будет совершенно бесплатно. Вполне возможно, что авторы дадут нам разрешение на то, чтобы выложить фильм на игроманском DVD. Безумству храбрых поем мы песню!



Небесный Капитан 2 возможен?

Любимый фильм редакции, упоительно красивый, стильный и попросту роскошный "Небесный Капитан и Мир Будущего" (если вы играли в Crimson Skies, то просто обязаны его посмотреть!), разумеется, провалился в прокате, снискав себе тем самым славу прекрасного произведения искусства. Провалился, заметим, с треском: при 70 миллионах бюджета фильм собрал в прокате около сорока с копейками. Тем не менее Джад Лоу настолько вдохновился эстетикой ретро-будущего, что вовсю готов сниматься в сиквеле. По его словам, ничего конкретного пока нет — команда просто обдумывает варианты, но вторая часть вполне себе возможна. Мы, утирая слезы умиления, со своей стороны только рады.



Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

РЕЦЕНЗИИ

Шон из мертвецов

Shaun of the Dead

Режиссер: Эдгар Райт

В ролях: Саймон Пег, Кейт Эшфилд

С **Shaun of the Dead** вышла удивительная история. На момент написания этих строк до сих пор неизвестно, будет ли фильм официально идти в российском прокате. Ситуация, заметим, парадоксальная: английская комедия про зомби собрала в США умопомрачительную кассу и стала чуть ли не главным коммерческим успехом британского кино. Критики и зрители в едином порыве заявляют: перед нами исключительный образец английского юмора. Тем временем российские прокатчики, похоже, не торопятся с покупкой фильма. Отчего — решительно непонятно. В страшном месте под названием "Горбушка" пиратские копии **Shaun of the Dead** размечают, как пирожки, — флибустьеры не успевают подвозить тираж. Недавно отсмотревшие английский кинохит киноэксперты "Игромании" подтверждают: перед нами чуть

обычный лондонский раздолбай, который к тридцати годам по-прежнему продает телевизоры в магазине, расстается со своей девушкой. Расстается потому, что он каждый уикенд таскает ее в один и тот же унылый паб "Винчестер", где они грызут орешки и пьют пиво, что ей, разумеется, не нравится. Пока мы следим за душевными перипетиями главгероя, город тем временем захватывают зомби. Грустная ирония состоит в том, что Шон даже не сразу замечает, что случилось, — настолько происходящее вокруг похоже на его обычные будни. Как только ситуация проясняется, Шон вооружается битой для крикета, хватает своего друга, маму, бывшую девушку и ее приятелей, после чего от-

ественное, что им осталось, это начать есть друг друга. Именно поэтому Шон даже не сразу замечает разницу: местный бомж так и будет ходить по району с вытянутой рукой, а вечно набивающий мяч мальчик так и продолжит пинать его в прохожих. Все, что изменилось, — теперь у них закатились глаза и они норовят откусить от живых кусок побольше. Не то чтобы авторы кого-то осуждали — в конце-концов, любимое занятие самого Шона — сидеть на диване и играть со своим другом в **TimeSplitters 2** (экшен для **Playstation 2**). Но **Shaun of the Dead** — гораздо более умное и тонкое зрелище, чем может показаться на первый взгляд.

Плюс — фильм напичкан безумным количеством внутренних шуток, которые в состоянии заметить лишь самые ортодоксальные, простите, синефилы. Так, ресторан, в котором Шон пытается заказать столик, называется **Fulci's Restaurant**, а знаменитого итальян-



ского хоррор-режиссера зовут Люцио Фульчи (**Lucio Fulci**). Пиццерия, которой пользуются герои, называется **Bub's Pizzas**, в то время как в "Дне мертвецов" (1985) самого умного зомби звали **Bub**. Точно таким винчестером, что висит в одноименном пабе, герои "Ночи живых мертвецов" (1968) отстреливались от напавших на дом зомби.



Любопытно, что это воистину отменное зрелище сняла команда английских ТВ-комиков, которые до сих пор создали лишь несколько популярных в Британии сериалов. Впрочем, "Монти Пайтон" тоже начинали с телевизионных скетчей...

Если вам нужна сама короткая рекомендация в мире, то вот она: найдите способ посмотреть этот фильм. Потому что **Shaun of the Dead** на голову выше всех второсортных комедий и пародий, что сотнями изрыгает на широкие экраны Голливуд. Это хоррор, сатира, комедия и драма в одном флаконе. По слухам, сам Джордж Ромеро был настолько впечатлен фильмом, что предложил его создателям сыграть зомби в своем новом фильме. Мы практически не сомневаемся в том, что перед нами живой культ. Не пропустите!

Оценка: ★★★★★

Резюме: Уморительная сатира на наше с вами общество. Романтическая комедия про зомби, любовь и поедание человеческих внутренностей.

ли не шедевр.

То есть однозначный, как выражаются наши запанные коллеги, *must see*.

Зомби, как вы, должно быть, заметили, сейчас в моде. Отгремел римейк ромеровского "Рассвета мертвецов" для поколения MTV (на DVD, кстати, вышла режиссерская версия). Сам Ромеро готовит к выходу сразу два фильма про зомби, параллельно разрабатывая вместе с Американом Макги хоррор **City of the Dead**. И это не говоря о гениальном британском хорроре "28 дней спустя" (которому в **Shaun of the Dead**, к слову, крепко досталось) и очередных похождениях Милы Йовович в **Resident Evil 2**.

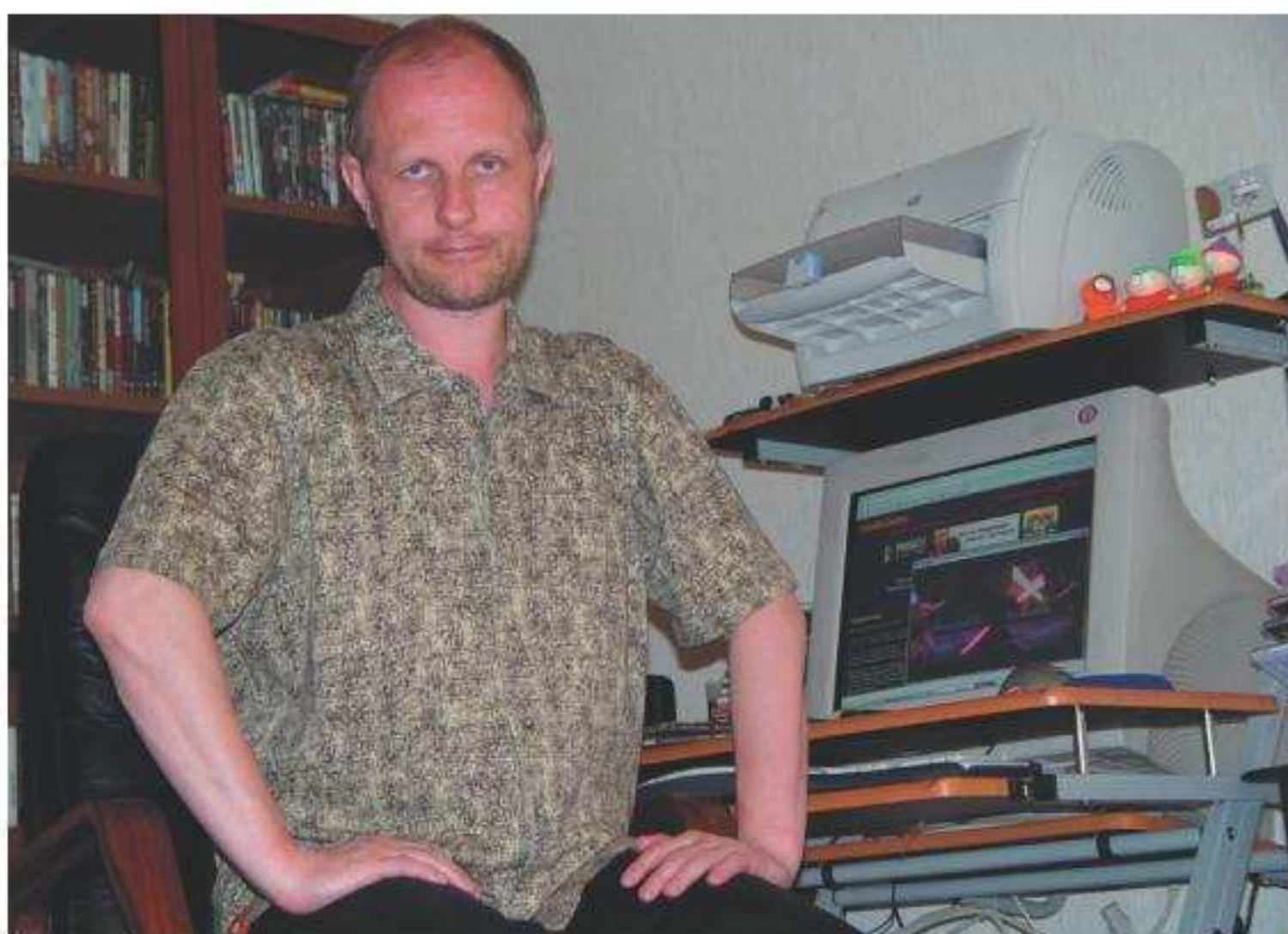
Если вы вдруг подумали, что **Shaun of the Dead** — пародия-капустник в духе какого-нибудь "Очень страшного кино", спешим вас разубедить. Это вполне себе самостоятельное произведение искусства: в нем практически нет сцен, которые с юмором копировали бы эпизоды вышеназванных фильмов. Вместо этого нам предлагают, по версии авторов, романтическую комедию. С зомби.

Смысл примерно в следующем. Шон,

ся в самое безопасное, как ему кажется, место — паб "Винчестер".

Авторы позиционируют свой фильм как юмористический хоррор. То есть, несмотря на то что вы будете практически безостановочно смеяться, оператор не откажет себе в удовольствии продемонстрировать вам поедание человека крупным планом. Хохота тут, впрочем, гораздо больше, чем ужасов. Пересказывать местные шутки — сродни преступлению. Это, безусловно, нужно смотреть.

Интересно обратить внимание на другое: в проекте умудрилось засветиться безумное количество знаменитостей. От группы **Coldplay** до известных британских телеведущих. Заставляет задуматься, правда? Все дело в том, что **Shaun of the Dead** — не обычный английский гэг, это едкая и довольно болезненная сатира на наше с вами общество. Посмотрите на людей, которые ежедневно окружают вас в метро, общественном транспорте и супермаркетах. Вы когда-нибудь наблюдали толкучку возле эскалатора? После **Shaun of the Dead** смотреть на подобное без смеха практически невозможно, потому что единственная мысль, которая приходит в голову, — люди вокруг нас — зомби. Един-



Товарищ Гоблин,

или о чем молчит голос за кадром

О человеке, который является Гоблином, и о его работе над мультсериалом South Park

BallWin [Ba]: Хмм... Кстати, глубоко философский заголовок материала. Заставляет задуматься — а когда молчит голос за кадром? Когда в кадре ничего достойного не происходит? Странно было бы транслировать переводчику, например, звуки победы мужской сути в схватке с горячей женской плотью в сценах сексуальной борьбы за продолжение... Нет, пожалуй, это относится к вопросу "... когда торчит голос за кадром..." Дмитрий, ты часто молчишь, озвучивая фильмы?

Goblin aka Дмитрий Пучков [G]: Это смотря какие фильмы. Если произведение типа "Криминального чтива" или горячо любимого "Саут Парка" — там молчать некогда. Там надо все время говорить без передыху, причем очень быстро. Английский текст — он всегда на четверть "короче" русского, то есть русский текст на 25 процентов больше. И потому если подход к переводу честный, то есть адекватный и без купюр, то говорить надо значительно быстрее, чем персонажи на экране. Так что молчать некогда.

Ну а если переводишь чего попроще, типа "Рэмбо 2", где кроме воплей "Убью!" и "Сдохни, сволочь!" ничего нет, то можно в полной мере насладиться тишиной и покоем.

А что касательно "торчать" — нет, ни на чем не торчу. Радоваться жизни предпочитаю исключительно трезвым (прим. — см. рис. 2). Чего и вам советую.

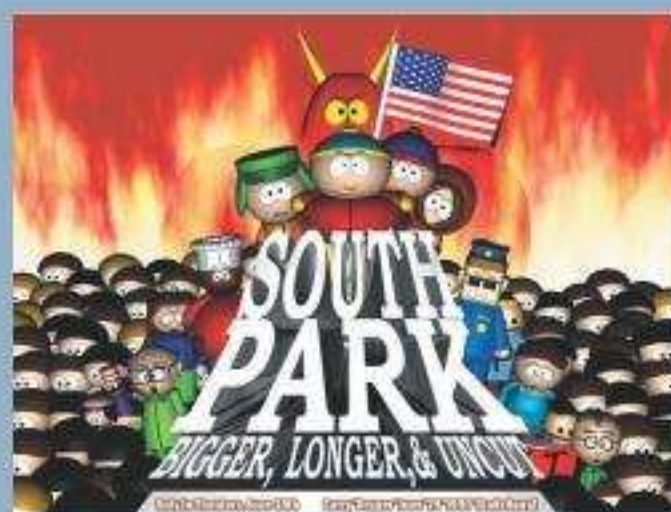
[Ba]: Хорошо. Тогда крутим кино.

Кадр 0: Парковка в Саут Парке

Не все спокойно в городишке Саут Парк, что серым пятнышком отмечен на карте штата Колорадо. То инопланетяне похитят некоего малолетнего стопроцентного американца Картмена и попытаются познать его внутреннее устройство с заднего хода (при помощи анального зонда). То нетрадиционный пес убежит от хозяина искать новых радостей в приют для животных-гомосексуалистов. То щедрый мальчуган Кенни подхватит "желудочный грипп", которым хочет поделиться с каждым жителем любимого города. Приятно наблюдать, что в этом отдельно взятом американском тауне детишки не сидят сложа руки, а совсем наоборот — постоянно находятся в поиске, чем бы их занять. Они активно интересуются проблемами пожилого поколения и сельского хозяйства. Например, дети решают сложную логическую задачу: как затащить корову на дерево, заманить под дерево дедушку, сбросить жвачное животное на подопытного и оценить результаты эксперимента. Как видим, дети не испытывают никакой нужды в пионерских организациях. Правда, нехватка идеологии сказывается иногда весьма странным образом. Мифы переплетаются с реальностью, рождая странных кумиров. Школьник Кайл (с буквой "й") под рождество ожидает встречи вовсе не с Санта Клаусом (не говоря уже о Деде Морозе). Он верит в веселого мистера Хэнки, который каждый год вылезает из унитаза и раздает подарки всем, кто ест

много здоровой грубой пищи. Но пропаганда Кайлом своего мировоззрения встречает в школе непонимание. Парень отважно борется с обвинениями в организации "фекального" культа. Противников много. Ведь жители Саут Парка имеют собственные религиозные традиции и запросто общаются с самим Иисусом! Мессия гораздо ближе жителям городка, чем другим жителям планеты. Он даже ведет местное телешоу "Иисус и приятели". Правда, это никак не сказывается на моральных устоях местного общества. Пока юный Картмен пьет чай со своими куклами, его мама вступает в интимные отношения с президентом Клинтоном. И Монике Левински до нее далеко... Само собой — добрейшие дружки Картмена не могут пропустить удачного случая. Все происходящее фиксируется ими на пленку. Друзья борются за первый приз в телешоу "Тупейшее домашнее видео Америки".

Примерно таково содержание пары-тройки взятых наугад серий мультипликационного сериала South Park (русскоязычный сайт о сериале <http://south-park.ru>), отцами которого стали веселые американцы Мэтт Стоун и Трей Паркер.



Зажигательный Саут Парк.



Главные маленького города: Эрик Картмен, Кайл Брофловски, Стен Марш и Кенни МакКормик.



Коровы Саут Парка почти умеют летать.



Эти достойные джентльмены подробно поведали всему миру о приключениях четырех восьмилетних третьеклассников, не забыв сдобрить свой рассказ изрядной порцией стеба, сарказма и крепко приправить "туалетным" юмором. В итоге получилось сатирическое изображение тихой жизни в "одноэтажной" демократической Америке. И честно говоря — вышло очень смешно. Особенно для тех, кто знает английский язык. Люди, так и не удосужившиеся освоить десяток-другой расхожих английских фраз, лишены такого удовольствия.

Но на помощь к ним пришел отважный старший оперуполномоченный Гоблин (www.oper.ru). Его стараниями переведены, с присущим ему легким цинизмом, первые четыре сезона мультисериала (а это более 60 серий!). А телеканал RenTV не побоялся показать нашим дорогим россиянам неприглядную изнанку американского общества.

[Ba]: И было чего бояться. Русская интеллигенция с начала времен неодобрительно относится к туалетному юмору. Наши почему-то всегда стремятся мыслями ввысь, забывая о том, что лежит у них под ногами. Но даже самый эрудированный гражданин проводит на протяжении своей жизни массу времени в укромном кабинете для отправления естественных надобностей. Минуты складываются в часы, месяцы, годы. И случается, для многих это лучшие годы жизни... Так чего же нос воротить? Тем более что большинство фильмов "лучших" представителей "русской интеллигенции" все равно сделаны через зад...

Кадр 1: О Боже!

Итак, перед нами разворачивается картина бытия американских третьеклассников: **Эрика Картмана**, **Стена Марша**, **Кайла Брофловски** и **Кенни МакКормика**. Различить их между собой несложно. Кенни в каждой серии погибает какой-нибудь особенно мучительной смертью (пока Кенни жив — он матерится и сексуально просвещает друзей). Стен сопровождает это событие фирменной фразой — "О Боже, они убили Кенни!", а Кайл добавляет что-то про сволочей. Само собой, в мультисериале присутствует афроамериканец (чтобы не было обвинений в расовой нетерпимости). Вместе с мультизвездами Эриком, Стеном, Кайлом и Кенни учится Токен Вильямс, единственный черный ребенок в классе. Так что с неграми в "Саут Парке" все в порядке.

Культурный такой мультфильм. Иногда обращается к теме Бога, похожего на странное животное. В нем упоминается группа **КОЯН**. Герои дискутируют на тему Сатаны и его любовника — Саддама Хусейна. В общем, как раз то, мимо чего Гоблин ну никак не мог пройти. Слово эксперту-переводчику Гоблину!



Сегодня Кенни умрет от электрического тока.



Как-то Кенни с друзьями встретил инопланетян...



Черное лицо Саут Парка.

Кадр 2: Когда всех задрало

Дмитрий Юрьевич — человек хладнокровный, но и его выводит из себя ситуация на сегодняшнем кинорынке. Однако Гоблин не просто критикует, он предлагает пути выхода из положения. Для начала Дмитрий отказался от просмотра "переводных" фильмов и сам стал переводчиком. "Всех уже задрало, но безграмотные балбесы сплошь и рядом уродуют хорошие фильмы. Это ж как получается: люди замысел вынашивали годами, думали, фильм снимали, тратили огромные деньги на производство. А потом — хоп, фильм попадает в руки безграмотного балбеса-переводчика, уродуется до неузнаваемости и выдается зрителям на просмотр".

Не сильно напрягая память, я сразу вспомнил о видеокассете с художественным фильмом **Patriots Games**. Она приобретена на рынке у видеопирата на заре перестройки и теперь лежит на специальной полочке для раритетов, потому что на обложку было гордо вынесено русское название "Патриот Джеймс". Спрашивается: как можно такое ответ-

ственное мероприятие доверять безграмотным? И ведь сплошь и рядом происходят подобные ляпсусы. Есть, к примеру, такой фильм, называется **The Boondock Saints**. И на лицензионном DVD, и в телепрокате он называется "Святые из Бундока". Сюжет разворачивается в Бостоне, и ни про какой Бундок там не упоминается. Boondock — это по-русски "захолустье, трущобы". И все! Про содержание фильма вообще лучше промолчать — вся суть извращена на корню. Из отличного зажигательного фильма сделан какой-то компот. В общем, чтобы избавить зрителей от подобного отечественного отстоя, — и начал Дмитрий переводить мультипликационные и другие фильмы.

Кадр 3: Путевка в South Park

Как-то само собой случилось, что руководство канала RenTV предложило Дмитрию заняться переводом мультисериала South Park. Сам мультисериал он уже видел, будучи счастливым обладателем "трех сезонов" на DVD. "Я подумал, решил, что дело нужное, и согласился переводить мультфильм для телеканала. Мультисериал ведь на редкость идиотский в хорошем смысле слова: В переводе смотрел пару серий — не зацепило. Во-первых, переведено с купюрами. К примеру, чтобы "не оскорбить слух легко ранимого зрителя", слово *dildo* переведено как "чуш-ка", после чего пропадает весь смысл целой серии. Название монстра *Skuzlebutt* (Скозложоп) "перевели" как Сказлбат, чем угробили еще одну серию. В-третьих, совершенно не в тему подобраны голоса дублеров. Вместо злобного Картмана — унылый, ноющий голос сорокалетней тетеньки, притворяющейся мальчиком. Да и остальные не лучше. Смотреть тошно, отстой. Кроме того, если в сериале авторы не особенно дают себе волю, есть еще полнометражный мультисериал *South Park: Bigger, Longer & Uncut*. Там детишки заворачивают так, что просто атас. Как только закончу работу с сериалом, так сразу сделаю перевод для большого мультисериала. Рекомендую к просмотру всем читателям — там многие вещи откроются совсем с другой стороны, уже по-взрослому".

Однако сам перевод подобного шедевра — дело сложное и неоднозначное. К сожалению, заниматься мультфильмами на голом энтузиазме не очень получается (очень много текста). Да и общеизвестно, что труднее всего переводить комедийные вещи. Масса шуток завязана на чужие культурные реалии, которым у нас зачастую вообще никаких соответствий нет. Если с телеэкрана шутят про известного в Америке фигуриста **Брайана Бойтано**, то что в этом смешного для нас? Мы его знать не знаем, он нам ехал — не задел... А каково же переводить шуточки про каких-то актеров, ки-

нокритиков, ведущих телешоу и других знаменитостей, несколько нам не известных? Так что мультик для перевода непрост. Дмитрий сетовал: «Да, весь мультфильм настолько идиотский, что я иногда затрудняюсь с подбором подходящего слова. Конечно, как и в любом сериале, постоянно держать планку на одном уровне не получается. Одни серии очень смешные, другие — откровенно слабее. Но мощные моменты есть практически в каждой».

Кадр 4: Великий, могучий английский язык

А с другой стороны — именно такие произведения, как *South Park*, переводить интересно. Для тех, кто не в теме, Гоблин проясняет: «*South Park* — просто прикольный мультфильм, откровенно хулиганское стебало. Там все просто: сперва по ходу серии издеваются над чем-нибудь политкорректным, например — над отношением к различным уродствам (серия про медсестру, у которой к башке прирос мертвый эмбрион), а потом кто-нибудь из ребятшек делает вполне серьезный вывод из происшедшего. *South Park* отлично укладывается в понятие «свобода творчества». То есть люди хотят сделать вот так — они и делают именно так, как хотят. Получается неплохо, и готовый продукт имеет неплохой спрос. У большинства наших, «постсоветских» граждан крайне странные представления о том, что и как в США происходит. Наши граждане черпают информацию из телевизора и газет, где трудятся далеко не эксперты по вопросам культуры и этики зарубежных государств».

После столь патетической тирады Дмитрий поделился информацией по наиболее часто задаваемому ему вопросу — «Каковы твои взаимоотношения с матерным русским языком? Нужен ли он в

переводах?» — и не откладывая в долгий ящик честно и подробно все объяснил: «Нормальные отношения. Наверно, как и подавляющее большинство мужского населения родной страны, владею оным легко и непринужденно. Возвращаясь к сказанному выше о забугорной культуре, открою секрет: несмотря на политкорректность, во многих американских фильмах употребляют нецензурную брань в самых разных количествах — начиная от пары слов и заканчивая ниагарами площадной брани. На основании того, что у нас в переводах на русский ненормативная лексика не переводится никогда, наши граждане твердо уверены, что в английском языке и слов таких интересных нет.

Авторитетно заверяю: есть у них такие слова! И пользоваться ими они умеют ничуть не хуже нас. Ну а касательно «нужно ли это в переводах» могу сказать одно: фильм снимает режиссер. Снимает так, как лично он задумал. И задача переводчика — постараться максимально адекватно и точно донести замысел создателя до иноязычной аудитории. А не корчить из себя цензора».

Кадр 5: Таинство рождения искр

Любимые персонажи — дело интимное. На вкус и на цвет все фломастеры разные, это несомненно. Однако желание выяснить предпочтения самого Гоблина перебороло. Как выяснилось — таковых целых двое. Картман — самый зажигательный пацан, настоящая сволочь, самый злобный и самый смешной. Ну и Кенни мил сердцу переводчика, потому что постоянно гадости говорит. Единственно — разобрать их трудно. Есть у Дмитрия опасения, что после показа по

телевизору наиболее зажигательных серий мультфильма «это дело» быстренько прикроют. Уж больно суровое произведение получается. Но и «единственно верное»!

Частенько переводчику удается надевать своего любимого персонажа наиболее удачными репликами, когда «ситуативный креатив» превращается в бурю хохота. Ну, например, в переводе «**Властины колец**» звучит фраза про «нажористый химикалий в дошираке», которая уже надежно ушла в народ и там осела. А создается такой креатив буднично, по крупицам из разных мест: «Ну, должны же Федор и Сеня что-то в походе жрать? Вот они и жрут, предположительно, доширак, который удобен в переноске и задолбал по телевизору. Есть такая правдивая поговорка: «портвешок водки нажористее!» Из нее, собственно, и сделана шутка про химикалии. Вообще же, по большому счету там практически все шутки — из обыденной речи. Разговариваем мы так».

И ведь действительно так разговаривают. Достаточно прислушаться к беседам узкого круга ограниченных камрадов в тайном форуме сайта www.oper.ru, который, по слухам, скоро будет виден всем желающим. Именно там подчас и вырывают самые неожиданные повороты сюжета и рождаются искрометные шутки юмора. Учитывая все вышесказанное, хотелось бы от всей души пожелать могучей творческой потенции всем участникам таинства перевода от себя лично и от всей образованной публики.

Кадр 6: Конец фильма

Две стороны одной медали

Блиц-опрос

Михаил Михин [ММ]: А что ты думаешь о судьбе своих переводов? Так называемые пираты продают фильмы с твоим переводом направо и налево, тебе не обидно?

[G]: Пиратов даже Билл Гейтс забороть не может, чего уж говорить про меня. Ну можно побегать на Горбушке вдоль лотков с саблей (прим. — см. рис. 9), поорать: «А ну снимите отовсюду мою морду!» Никакого толку от этого все равно не будет.

С другой стороны, они мне обеспечивают разнузданнейший пиар. А это не есть плохо.

[ММ]: Что ты будешь делать, когда переводы тебе наскучат? Есть планы вырастить смену?

[G]: В данный момент учусь и наращиваю языковой скилл. Ибо с моей собственной точки зрения — английский знаю средненько. Это просто на фоне совсем уж конченных идиотов неплохо смотрюсь, а на са-

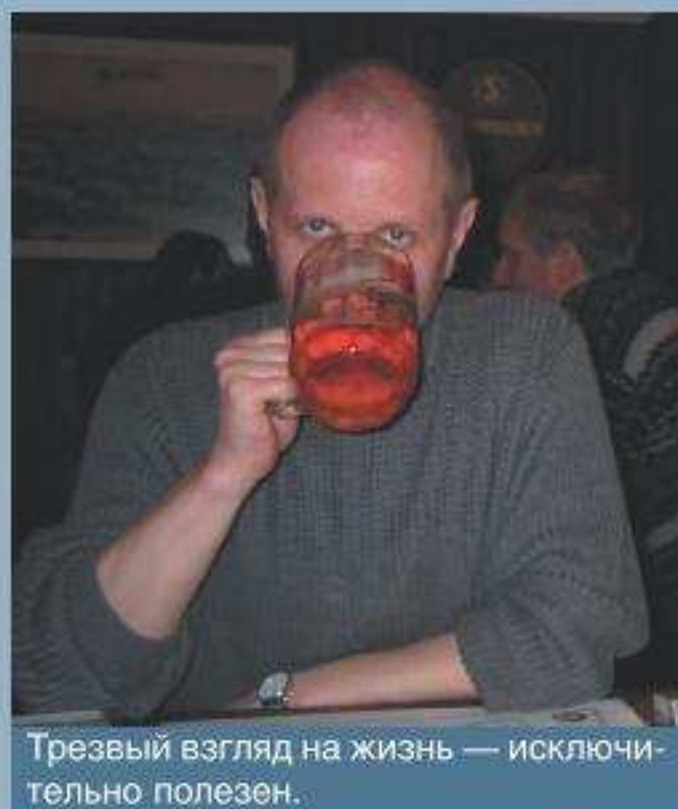
мом деле — старательный середнячок, не более того. Потому учусь.

Давно заметил, что одним и тем же делом мне интересно заниматься пять-шесть лет, не более того. Дальше становится уже не так интересно. В настоящий момент вынашиваю замыслы по изготовлению видеофильмов на дому. Приобрел цифровую видеокамеру Canon XL-1S, видеокарту для монтажа на компе и всю экспериментирую. Получается вроде неплохо.

Так что если все пойдет по плану, скоро порадуя неким подобием телепередачи на тему шедевров мирового синемаатографа. А потом хочу промчаться по городам и весям, посетить заграницы, после чего поделиться впечатлениями об увиденном с общественностью.

[ММ]: У тебя есть сложившееся впечатление о сегодняшних молодых людях (15-25)?

[G]: В массе — точно такие же люди, как во все времена. Вони по



Трезвый взгляд на жизнь — исключительно полезен.

поводу «ну и молодежь пошла, мы такими не были» — не разделяю. Я, например, был такой, что не приведи господи. Память у меня хорошая, сравнивать могу успешно. Потому — нормальные молодые люди. Главное — чтобы пили поменьше, а работали побольше.



(беги быстрее, пока не дали...)

Если у вас появится желание обзавестись новыми киношедеврами с переводами гражданина Пучкова, то имейте в виду, что они бывают двух типов. Первые — студии «Полный Пэ» — отличаются адекватностью и максимальным соответствием оригинальному тексту фильма. Нецензурная брань, если таковая имеет место быть в оригинале, переводится как нецензурная брань. Если брани в оригинале нет — значит и в переводе брани не будет. Перевод закадровый, в один голос Гоблина. Среди переведенных по такому рецепту фильмов засветились такие мегашедевры, как «Тринадцатый воин», все части «Чужого», «Блейд», «Кобра», «Коммандо», «Мертвец», «Отчаянный», «Не грози Южному Централу, попивая сок в своем квартале», «От заката до рассвета» и многие другие.

[Ва]: Дмитрий, а откуда такое необычное название — «Полный Пэ»?

[Г]: В мощнейшем произведении «Винни-Пух и все-все-все» у поросенка Пятачка была семейная реликвия — кусок таблички с надписью «Посторонним В». По созвучию легендарному «посторонним вэ» моя мегастудия была названа «Полный Пэ», что исключительно адекватно отражает непечатную сущность переводов.

Мое жизненное кредо: делать — так по-большому! Никакого лицемерия, никаких купюр. Перевод должен быть прямым, как рельса, и валить наповал, как выстрел из «рельсы». Иначе это не перевод. Слабых духом и умом такой незатейливый подход поражает, и потому для них делается пометка: переведено с особым цинизмом. Дабы иллюзий не питали.

Совсем другой вариант представляет студия «Божья искра». Она порадует поклонников «пародиями на отечественные кинопереводы» в исполнении Гоблина. В лучших традициях доморожденных «переводчиков», чьи голоса звучат за кадром, Гоблин несет полную ахинею, в корне меняя диалоги и сюжет фильма. Шедевры жанра — национальные блокбастеры «Братва и кольцо» и «Две сорванные башни». Помимо них ценители порадуются «Шматрице» и «Звездным войнам: Буря в стакане». Перевод закадровый, в один голос Гоблина.

[Ва]: А какой вариант интереснее, на твой творческий взгляд?

[Г]: Они, как собственные дети, — все хорошие. Одно время меня просто задрали тупыми советами «знатоки». Дескать, вот в этом месте в старом переводе была шутка, а у тебя ее нет. Куда ты ее дел? Отвечаешь: не было там никакой шутки, это переводчик спорол отсебятину. Тут же сообщают: нет, просто тот переводчик был одаренный, в нем была божья искра, он мог пошутить и сделать тупой амери-

канский фильм смешнее для нас.

На мои настороженные вопросы о том, как же быть с искажением авторского замысла, неизменно сообщали, что мне вообще бесполезно что бы то ни было объяснять, ибо я — тупой ремесленник. Божьей искры во мне нет, и я ничего подобного сделать не могу по определению.

В общем, когда эти бараны достали меня окончательно, был взят уже переведенный мной «Властелин колец» — и поверх нормального перевода от начала до конца как следует нашучено всякого.

Окончательный продукт жажнул, как ядерный заряд. Мегаблокбастер «Братва и кольцо» посмотрела вся страна и бывшие соотечественники, проживающие за бугром. Внезапно оказалось, что моя божья искра — она самая большая. Бараны были в ярости.

Попутно заорали деятели отечественного кино: дескать, шутки на уровне третьеклассника. Про уровень шуток в отечественном кино я ничего сказать не могу, потому что в общественных местах ругаться матом нехорошо. Я даже ничего не говорю о том, что эти высокоинтеллектуальные деятели сотворили с фильмами «Матрица 2» и «Матрица 3».

Сам фильм «Властелин колец», что



А сабля-то у Гоблина и вправду есть! Да еще самурайских кровей.

характерно, мне очень нравится. В отличие, скажем, от книги Толкина. Поскольку я, как известно, являюсь мегаэкспертом с мировым именем в области скандинавской истории и скандинавской же мифологии, то к попыткам творчески переработать культурное наследие Севера и из свирепых конунгов и викингов наклепать «рыцарей в белом» отношусь резко отрицательно. Понятно, это вовсе не говорит о том, что «книга плохая», — это говорит о том, что лично мне данное литературное произведение не нравится. А вот фильм — наоборот, очень даже.

И перевел я его исключительно старательно, со всем уважением. При этом ни над самим фильмом, ни над

Из досье гражданина Пучкова

В обычной повседневной жизни Гоблин по паспорту записан как Пучков Дмитрий Юрьевич. Этот матерый человек прошел длительный тернистый и нелегкий жизненный путь «от рядового сперматозоида до старшего оперуполномоченного отечественного уголовного розыска». В рядах органов правопорядка всегда встречались интересные люди. Гоблину как-то пришлось плотно сотрудничать с приезжим милиционером-чукчей (возможно, в этом факте лежат истоки его юмористической натуры). Родился, учился и работал Дмитрий по всей стране: от Владивостока до Берлина, от Воркуты до Бухары. Перепробовал множество специальностей — от библиотекаря до бурильщика. В настоящее время работает Гоблином и продолжает учиться жизни. В свободное время переводит американские фильмы на понятный язык. Будучи человеком высочайшей культуры быта, не может пройти мимо историй с американской «изнанкой». Многие киношедевры и мультфильмы, вызвавшие широкий общественный резонанс, были бы невозможны без Гоблина. Курит ли гражданин Пучков или не курит — осталось невыясненным. Впрочем, это должно интересовать только его лечащего врача...

книгой не глумился. Стеб в фильме «Братва и кольцо» — это, как ты совершенно верно подметил, стеб над идиотскими переводами и теми, кому в силу полного непонимания английского кривизна страшно нравится.

Что поразительно, немедленно нашлись и такие, которые решили, что именно это и есть хороший, качественный перевод. Комментариев по данному вопросу не имею.



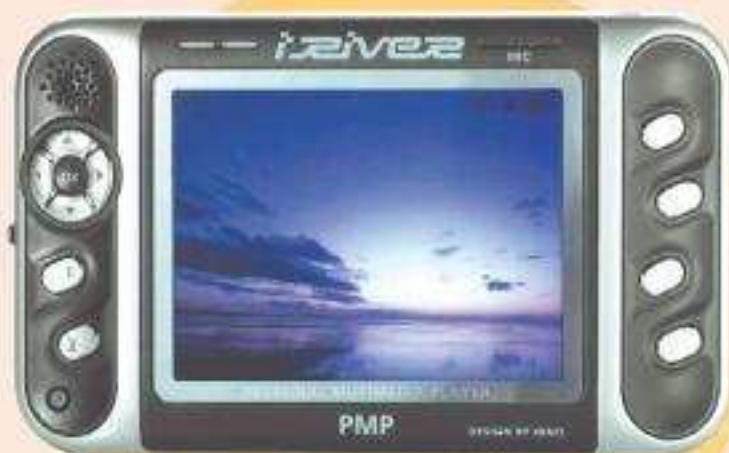
Сложно сказать, что потеряли правоохранительные органы, когда с ними расстался Дмитрий Пучков, но граждане России определенно приобрели в лице Гоблина отличного переводчика. Только благодаря его устойчивым убеждениям и правильному взгляду на вещи на российском кинорынке появился такой мультфильм, как South Park. Тут ведь самое место вопрошать — «Если не он, то кто же?!» Не каждому дано увидеть, что за внешней простотой и неприязательностью «тупейшего видео Америки» скрываются зерна глубокого смысла. Гоблин умеет копать глубоко и знает, где лежат зарытые сокровища... А главное — умеет показать их нам! Главное только — уметь смотреть. До новых встреч в Саут Парке!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Зимний MP3-десант



О собственном MP3-плеере не мечтают только глухие. В современных условиях это необходимейшее устройство служит не только для развлечения, но и выполняет функции средства индивидуальной аудиозащиты — например, когда ваши уши пытаются изнасиловать шансоном водителя маршруток или другие несознательные граждане.

Если вы еще не успели обзавестись подобной штуковиной, то можно использовать очередной шанс, предоставленный компанией **iRiver**, которая пополнила российскую MP3-розницу аж шестью сериями плееров всех мыслимых типов — **CD/MP3**, **флэш-MP3** и на базе жесткого диска.

Семейство дисковых плееров представлено модельными рядами **iMP-900**, **iMP-1000**, **iMP-1100**, каждый из которых может похвастаться своим набором уникальных качеств. **iMP-900**, к примеру, способен работать 100 часов от одного комплекта батарей, толщина корпуса равна всего 13,7 мм, весит 145 г, кроме этого у него встроена система антишока, и он, помимо **MP3**, поддерживает форматы **WMA**, **ASF** и **OGG**. **iMP-1000** воспроизводит не только музыку, но и видео (для этого достаточно подключить плеер к обычному телевизору через выход **TV-Out**), поддерживает форматы **CD-Video**, **AVI**, а также **ASF**, **WMA**, **OGG** и, конечно же, **MP3**. Кроме просмотра видео, **iMP-1000** можно использовать и как портативный цифровой фотоальбом для просмотра на экране телевизора **JPG**- и **BMP**-файлов.

Самый старший плеер — **iMP-1100** — в плане мультимедийных возможностей шагнул еще дальше: кроме возможности показа видео на экране телевизора, этот плеер оснащен встроенным цветным ЖК-экраном с диагональю 2 дюйма.

Флэш-плееры **iRiver** также не отстают от своих собратьев. Уже успевший завоевать популярность во всем мире, а теперь доступный и в России **iFP-800 Craft 2** порадует своих владельцев скоростным интерфейсом **USB 2.0**, системой энергосбережения, обеспечивающей до 40 часов непрерывной работы, а также кучей бонусов в виде часов с будильником, таймера и **FM**-приемника.

iRiver N-10, помимо отменных функциональных возможностей, подкупает и стильным дизайном — он сделан в виде черного компактного кулона с полупрозрачным **OLED**-экраном. Несмотря на малые габариты, у плеера есть встроенные часы, будильник, таймер и диктофон.

Самым убойным вариантом мобильной «меломанизации» стали плееры серии **PMP-100** на базе жесткого диска (20 и 40 Гбайт). Поддержка всех основных аудио- и видеоформатов, возможность носить в кармане до 150 часов видео или 1300 часов музыки, встроенный ЖК-экран с диагональю 3,5 дюйма — комментарии, как говорится, излишни.

Скажем «нет» фиксированным множителям



Недавно **ABIT** анонсировала технологию **CPU Accelerator**, которая, согласно данным компании, может поднять производительность системы до 33%. Давайте разберемся в обоснованности таких обещаний и кратко рассмотрим механизм работы **CPU Accelerator**.

Во времена **Pentium II** самым популярным и простым способом разгона являлось увеличение множителя процессора (известно, что процессор работает на частоте, которая вычисляется как произведение частоты системной шины и множителя). Разумеется, взгляды на разгон у **Intel** и оверклокеров оказались диаметрально противоположными, в результате чего в последующих моделях **Pentium** множитель был заблокирован, и для разгона системы осталась всего одна лазейка — увеличение частоты **FSB**. Одна из проблем при таком способе разгона — перегрев и нестабильная работа системы. Выход — понижение значения множителя и увеличение скорости системной шины.

Такую возможность сравнительно недавно получили процессоры **Pentium 4** на ядре **Prescott**, чем не замедлили воспользоваться производители материнских плат. При разгоне систем на базе этих процессоров можно поднять скорость **FSB** с 800 до 1066 МГц и од-

новременно уменьшить множитель процессора. Таким способом можно убить сразу нескольких зайцев — в разумных пределах повысить частоту процессора, увеличить пропускную способность шины и разогнать все, что только можно, например память.

Еще в сентябре **ASUS** представила технологию для реализации этой возможности — **ASUS CPU Lock Free** для своих плат **P5AD2** и **P5GD2**. Теперь подобную технологию представила и **ABIT**, но уже под названием **ABIT CPU Accelerator**. Обе технологии практически идентичны — они понижают множитель процессора с **x18** до **x14** и поднимают частоту шины до 266 МГц, что в сочетании с технологией **QDR** дает результирующую частоту **FSB** 1066 МГц. Причем обещанный 33%-й прирост производительности — это и есть разница между 800 МГц и 1066 МГц **FSB**, тогда как результаты тестирования плат **ASUS** с поддержкой **CPU Lock Free** на **Tom's Hardware** и **Anandtech** показывают более скромные результаты этого способа разгона. Частота работы подсистемы памяти при разгоне возрастает до 444 МГц, поэтому нужно позаботиться о качественных **DDR**-модулях. Также следует помнить о том, что далеко не все процессоры «ведутся» на такой способ разгона — лучше всего для этих целей подходят **Pentium 4 Prescott 3,4** и **3,6 ГГц**.

Поддержку технологии **CPU Accelerator** получают все материнские платы **ABIT** на базе чипсетов **i915P**, **i925X** и **i925XE**, из моделей, уже поступивших в продажу, — это **AG8**, **AA8-DuraMAX**, **AA8XE** и **Fatal1ty AA8XE**.

Тихо, холодно и быстро

В то время как одни производители материнских плат в погоне за максимальной скоростью «разлочивают» процес-



соры, другие делают акцент на сочетании высокой производительности, бесшумной работы и низкого энергопотребления.

Один из вариантов сочетания этих трех составляющих — использование производительных мобильных решений в настольных системах. Классический пример — новая материнская плата **DFI 855GME-MGF** для процессоров **Pentium M** и **Celeron M** под **Socket 479**. **855GME-MGF** выполнена в форм-факторе **microATX** и поддерживает **DDR333** и **AGP 4x**. Но, разумеется, основные достоинства

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

-  **AsusUpdate 5.31.01** — программа для обновления BIOS материнских плат серий P5, P4, P3, P2B, SK8, A8, K8, A7, K7V, TR, TU, CU и MEW в Windows.
-  **ASUS PC Probe 2.23.04** — фирменная утилита для мониторинга системы (температура процессора и материнской платы, скорость вращения вентиляторов, напряжение).
-  **ATI Catalyst 4.11** — свежие драйвера для карт серии **Radeon**.
-  **ATI Tray Tools 1.0.1.401** — управление настройками драйверов для видеокарт **Radeon** из системного трее.
-  **A-Tuner 1.9.12.6693** — тонкая настройка видеокарт **GeForce** и **Radeon**.
-  **CPU-Z 1.25** — показывает всю информацию о вашем процессоре, памяти, кэше и материнской плате.
-  **Intel Graphics Media Accelerator 14.9** — драйвера для встроенного видео чипсетов семейства **830M/MG, 845G/GL/GE/GV, 852/855 GM/GME, 865G, 910GL, 915G/GV**.
-  **Intel Chipset Identification Utility 2.90** — показывает данные о вашей материнской плате.
-  **Logitech SetPoint 2.1.4** — драйвера и софт для **MX1000, MX900 Bluetooth, Cordless Click! Plus, MediaPlay, Cordless Click!, diNovo Media Desktop, Desktop MX Bluetooth, Media Keyboard**.
-  **LiveUpdate 3.65** — автоматическая загрузка и обновление BIOS, драйверов, прошивок для оптических накопителей и утилит **MSI**.
-  **Nero CD-DVD Speed 3.55** — тестирование CD/DVD-приводов.
-  **SiSoftware Sandra 2005** — мощная программа для диагностики вашего ПК и сбора информации о нем.

этой платы лежат в другой плоскости. Это — пониженное энергопотребление и тепловыделение, что позволяет использовать эту плату в «безвентиляторных» системах.

В то же время использование 855GME-MGF с топовыми процессорами на базе ядра **Dothan** позволяет получить высокую производительность, сопоставимую с «классическими» системами!

DDR2 — еще один рывок



Японская компания **Elpida Memory** разработала микросхему **DDR2 SDRAM** емкостью 1 Гбит. Новый чип базируется на 100-нм техпроцессе и работает на рекордно высокой частоте 800 МГц, что делает его самым быстрым чипом памяти в мире. Однако разворачивать массовое производство «самой быстрой в мире памяти» Elpida пока не торопится — для начала необходимо обеспечить поддержку подобной памяти материнскими платами. А на сегодняшний день окончательно не утверждены даже спецификации **DDR2 667**, не говоря уже о более быстрых решениях. Соответственно, любителям скорости пока придется подождать.

Барракуда толстеет



Место на винчестере — как деньги, его никогда не бывает много. Памятуя об этом, производители жестких дисков время от времени выпускают новые, более емкие модели своих устройств.

На сей раз пополнение коснулось модельного ряда дисков компании **Seagate**. Новая серия винчестеров получила название **Barracuda 7200.8**, причем диски будут выпускаться как с **SATA**, так и с **Ultra ATA** интерфейсами. Для **SATA**-серии были представлены накопители объемом 200, 250, 300 и 400 Гбайт, однако в линейке **Ultra ATA** модель емкостью 200 Гбайт почему-то отсутствует. По мнению компании, новые винчестеры в первую очередь предназначены для игровых систем, медиасерверов и мощных рабочих станций.

Скорость вращения шпинделя новых «барракуд» составляет 7200 об/мин, время позиционирования — 8 мс. Объем буфера для первых партий будет составлять 8 Мбайт, но в дальнейшем будет увеличен до 16 Мбайт для всех моделей больше 250 Гбайт.

Игровые ноутбуки нового поколения



Реально ли без тормозов поиграть в **Doom III** или, скажем, **Half-Life 2** на ноутбуке? До недавнего времени этот вопрос оставался открытым, так как мобильного аналога **GeForce 6800** в природе не существовало.

Однако появление такого продукта было всего лишь вопросом времени. И вот, наконец, **NVIDIA** представила мобильный вариант своего чипа — **GeForce Go 6800**.

Go 6800 оснащена двумя **RAMDAC** по 400 МГц и поддерживает работу в разрешении до 2048x1536 при частоте регенерации 85 Гц. Из других характеристик чипсета необходимо отметить:

- два порта **DVO**;
- поддержку технологии **NVIDIA nView**;
- полную поддержку **DirectX 9.0 c**;
- шейдеры версии 3.0;
- 12 пиксельных конвейеров графического ядра;
- поддержку памяти **DDR/DDR2 (300 МГц)** и **GDDR3 (600 МГц)**;
- тактовая частота ядра — 275 МГц;
- пропускная способность памяти — 38,4 Гбайт/с;
- скорость заполнения — 3,6 млрд. пикселей/с;
- скорость прорисовки — 100 млн. вершин/с.

GeForce Go 6800 оснащен интерфейсом **PCI Express** — на модуле расширения может быть размещено до 256 Мбайт памяти, что в комбинации с 256-битной шиной позволяет ему наравне тягаться с настольными системами.

Помимо прочего, чип поддерживает технологию **NVIDIA SLI**, однако как именно будет реализовано «раздвоение» видеокарт в ноутбуках, пока непонятно — вполне вероятно, что эта возможность просто оставлена про запас.

8 Гбайт в телефон



Вопрос о наращивании памяти мобильных устройств, включая смартфоны, игровые гаджеты и **MP3**-плееры, отнюдь не праздный. Большой объем памяти

позволит хранить огромное количество музыки, программ, картинок — да мало ли чего?

Еще несколько лет назад идея измерять память мобильных устройств в гигабайтах могла бы показаться абсурдной, но уже сейчас вчерашние мечты становятся реальностью — пока, правда, за огромные деньги.

Из доступных вариантов «радикального» увеличения памяти мобильных устройств можно предложить карты стандарта **Compact Flash** производства **Sandisk**. Недавно эта компания представила новые модели карт объемом 4 и 8 Гбайт, включая карточки так называемого промышленного стандарта. Отличительной особенностью «промышленных» флэшек стал расширенный диапазон рабочих температур, втрое увеличенный период наработки на отказ (до 3 млн. часов) и больший диапазон допустимых нагрузок — до 30 g на вибрацию и до 3000 g на удар. Технические характеристики как у «промышленных», так и у обычных флэш-карт идентичны.

Кроме того, **Sandisk** начала серийное производство **PC Card** объемом до 16 Гбайт.

Начало дружбы КПК и Windows XP

Намерения создать очень маленький компьютер под управлением **Windows XP** озвучивались раз-

личными производителями уже не раз. Однако дальше концептуальных прототипов дело не шло.

Наконец-то обещания увенчались конкретным результатом — ультрапортативным **Sony VGN-U750P** ценой \$2000. Вообще-то, это не КПК, но и ноутбуком такую крошку назвать трудно. **VGN-U750P** оснащен сенсорным ЖК-экраном диагональю 5 дюймов и разрешением 800x600. Размеры **VGN-U750P** составляют всего 16,76x10,92x2,59 см, а вес — всего 400 г. Субноутбук работает на самом настоящем «пентиуме» (**Intel Ultra Low Voltage Pentium M**) под управлением **Windows XP Professional**.

VGN-U750P оснащен адаптером беспроводной связи стандарта **802.11 b/g**, разъемом под **Memory Stick** и **Compact Flash**, двумя портами **USB 2.0**, миниатюрной мышью и складной клавиатурой.

ЦИФРОВАЯ ПАСТРОАЛЬ №2

Обзор цифровых фотоаппаратов
ценовой категории до \$400

Алексей Макаренко

В прошлом номере мы детально разобрали, как устроен цифровой фотоаппарат и на каких принципах основана его работа. В одном из ближайших выпусков "Железного цеха" мы продолжим изучать теорию и рассмотрим, какие классы цифровой фототехники существуют, чем они различаются, почему в той или иной ситуации стоит отдать предпочтение той или иной камере. Ведь цена определяет далеко не все.

Теория теорией, а сегодня мы займемся практикой и разберемся, какой фотоаппарат в ценовой категории до \$400 является лучшим на сегодняшний день. Понятие "лучший" относительно хотя бы потому, что вкусы у всех разные, и если одному больше нравится девушка в розовом бикини, то другому она же может понравиться только закованная в цепи... Однако камеры для сегодняшнего обзора мы выбрали не просто так, а заведомо зная, что именно пользуется популярностью у многих фотографов (как начинающих, так и продвинутых). В нашем обзоре участвуют только самые-самые камеры — лидеры продаж.

Параллельно с результатами тестирования мы предлагаем вам познакомиться на наглядных примерах с тем, как устроены фотоаппараты данной ценовой категории. Каких функций от них стоит ждать, а на что можно даже не рассчитывать. Обратите внимание, что обзор первой камеры — Canon Digital Ixus 500

— сделан максимально подробно. На примере Ixus 500 мы рассмотрим общие принципы строения любительской цифровой камеры.

Canon Digital Ixus 500

Основные характеристики

Матрица — 5,3 Мп (действующих — 5,0 Мп)

Разрешение — 2592x1944, 2048x1536, 1600x1200 или 640x480. Каждое из разрешений может быть записано в трех степенях сжатия (Super Fine, Fine, Normal)

Видео — есть (640x480 10 кадров/сек, 320x240 15 кадров/сек, 160x120 15 кадров/сек, максимальная продолжительность видеозаписи — 3 минуты)

Светочувствительность — ISO 50, 100, 200, 400

Фокусное расстояние — 36-108 мм (эквивалент 35-мм камер)

Оптический зум — 3x

Цифровой зум — 4x

Макросъемка — фокусировка 5 см

Формат файлов — JPEG

Формат видео — AVI (звук)

Баланс белого — автоматический, дневной свет, лампа накаливания, облачно, лампа дневного света, ручная настройка

Дополнительные программные эффекты — блюр, сепия, ч/б

Эффекты просмотра изображения — несколько кадров, один кадр, увеличенное изображение, слайд-шоу, показ видео

Размеры — 8,7x5,7x2,7 см

Вес — 190 г

Цена — \$390

Новая фотокамера от Canon — Ixus 500 — представляет собой продолжение серии Ixus (предыдущая камера с матрицей 4 Мп называлась Ixus 400). По сути, изменилась

только начинка — теперь в камере установлена пятимегапиксельная матрица, что позволяет делать снимки разрешением 2592x1944. Дизайн остался почти прежним, функции претерпели лишь косметические изменения.

Canon удалось, нарастив матрицу, сохранить габариты и вес камеры на прежнем уровне. Размер Ixus 500 — 8,7x5,7x2,8 см, вес — 190 гр. Весь механизм камеры "одет" в прочный стальной корпус. Впрочем, это не значит, что теперь можно ее ронять при всяком удобном случае. Корпус, возможно, и не разобьется, а вот внутренности пострадают.

На примере этой камеры мы рассмотрим типовое строение большинства современных "мыльниц". Отличия есть, но они незначительны.

По эргономике Ixus 500 — одна из самых продвинутых любительских камер на рынке. При своих небольших размерах фотоаппарат удобно сидит в руке — чтобы пальцы не соскальзывали, на боковой поверхности установлена специальная насадка. Выдвижной объектив несколько смещен вправо (если смотреть на камеру спереди). Точно так же смещены органы управления камерой и ЖК-монитор.

Когда камера выключена, объектив камеры убран внутрь корпуса (стандартная система складного объектива), а отверстие закрыто металлической задвижкой. Сразу после включения телескопический объектив выдвигается в "боевое" положение. На время активации камеры — от момента, когда отодвинута задвижка, до момента, когда может быть сделан первый кадр, — необходимо около 3-4 секунд. Для камер подобного класса это очень хороший показатель: фотоаппарат идеально подходит для городской фотоохоты, когда необходимо сделать снимок в кратчайший промежуток времени. Например, вы заметили интересную сцену в метро, но в запасе лишь несколько секунд. Если Ixus 500 покоится не на дне рюкзака, а предусмотрительно убран в карман, то, скорее всего, нужный кадр вы сделаете.

В камеру установлен объектив с фокусным расстоянием 36-108 мм (в эквиваленте для 35-мм камер). Здесь следует сделать небольшое отступление, чтобы объяснить, что значит два фокусных расстояния в характеристиках объектива. По сути, эти два значения отражают значения оптического зума. Но не следует думать, что раз разница между меньшим и большим числом почти 3x, то у камеры соответствующий зум. Изображению на пленке, сделанно-



Серия камер Ixus от Canon. Слева направо: Ixus 430, Ixus 500 и Ixus II. Единая концепция дизайна, но... разная начинка.

му в масштабе 1:1, у пленочной камеры соответствует фокусному расстоянию 50 мм. Стало быть, фокусное расстояние 36 мм — это характеристика широкоугольного объектива. Реальный зум Ixus 500 составляет лишь 2х. Помимо оптического зума, в камере есть и цифровой 4-х кратный зум. Цифровой зум увеличивает картинку программным способом. Иными словами, при увеличении какой-либо области фотографии происходит "растяжение" этого участка без повышения качества исходного изображения. Так что в большинстве случаев цифровой зум лучше не использовать. С тем же успехом можно в дальнейшем вырезать нужный участок фотографии в любом графическом редакторе.

Чуть правее сагиттальной оси объектива, сверху от него, располагаются два "глаза" — видеоискатель и подсветка автофокуса (автофокус также используется как сигнал автоспуска и для снятия эффекта "красных глаз").

На задней панели фотокамеры расположены ЖК-дисплей, колесико выбора режимов съемки (на наш взгляд, для него выбрано не самое удачное расположение — смотреть в видеоискатель несколько неудобно) и кнопки навигации по меню.

На нижней панели располагается стальная резьба для крепления к штативу и вход в батарейный отсек. Камера питается от литий-ионного аккумулятора NB-1LH (3,7 В, емкость — 840 мА·ч), его хватает в среднем на 150 снимков со вспышкой или на 300-500 снимков без вспышки.

На боковых панелях расположены:

- USB-порт для соединения камеры с компьютером;

- видеовыход, через который можно выводить изображение с камеры на телевизор;

- разъем для карты памяти (Ixus 500 работает только с карточками типа CompactFlash I). Крышка отсека для CF I сделана неудачно. Пластик не идеально пригнать к металлу, плюс крышка выступает за металлические края корпуса и в случае неосторожного обращения может сломаться.

Меню так же удобно, как и органы управления камерой. В автоматическом режиме на основном экране выводится информация о разрешении кадра и степени сжатия JPEG-файла. Так же наглядно показан режим работы вспышки, экспозамер, количество кадров, которое можно снять в текущем разрешении, а также заряд аккумулятора. Здесь следует обратить внимание на то, что индикатор заряда аккумулятора сделан не лучшим образом — он сигнализирует о том, что батарея разряжается буквально за 1-2 снимка до того, как камера отключится.

В режиме ручных настроек добавляется информация о балансе белого, чувствительности, выдержке и диафрагме, а также один из выбранных эффектов съемки (если он активирован). В режиме панорамной съемки дополнительно на экран выводятся данные о том, как правильнее совместить кадры для печати.

Большинство компактных камер грешат тем, что не выводят какой-либо полезной информации во время видеосъемки. В итоге, часто возникают ситуации, когда видеоролик прерывается в самый важный момент — пользователь просто не знает заранее, когда

закончится место на карточке. В последнее время появилось довольно много камер, которые информируют кинолюбителя о том, сколько еще можно снимать, но в... килобайтах информации. К счастью, Ixus 500 добросовестно выводит данные об оставшемся времени съемки в секундах, так что всегда заранее можно оценить, когда заканчивать короткометражный фильм или сколько еще можно снять видео, чтобы и на фотографии места осталось.

Съемка видео возможна в трех разрешениях — 160x120, 320x240 или 640x480. Но не ждите даже от самого большого разрешения качества, которое позволяет получать полноценные цифровые видеокамеры. Еще раз повторимся — цифровые мыльницы (да и полупрофессиональные фотокамеры) не приспособлены для снятия полноценного видеопотока. Равно как нельзя с помощью даже самой продвинутой цифровой видеокамеры сделать качественный фотоснимок. Приходится выбирать. Либо шашечки, либо ехать...

Во время режима просмотра уже отснятых кадров на экран выводится множество параметров сделанных снимков. Помимо имени файла, порядкового номера и степени сжатия высвечивается индикатор блокировки удаления снимка, степень сжатия файла и информация о том, есть или нет к данному кадру голосовое сообщение (эта функция есть во многих фотоаппаратах, но она редко используется на практике). При желании можно просмотреть все кадры в режиме слайдшоу, который съест остатки заряда аккумулятора и введет камеру в долгий ступор. Впрочем, если рядом есть розетка, то это не проблема.

Теперь посмотрим, как ведет себя камера в различных условиях съемки.

При съемке днем фотоаппарат ведет себя превосходно. Качество отпечатков на глаз очень сложно отличить, например, от сделанных камерой Nikon D70 — профессиональной зеркалкой. А вот съемка при искусственном освещении прошла не так гладко. В автоматическом режиме камера упорно не вытягивает баланс белого — палитра съезжает в желтый спектр. На практике это выглядит, как будто к снимкам применили фильтр Sepia прозрачностью 15-20%. В принципе, поработав над такими кадрами в Photoshop, можно их вытянуть, но на каждый снимок уйдет не менее 10-15 минут, да еще и уметь надо.

Но это в автоматическом режиме, в котором с балансом белого ошибаются практически все современные любительские камеры. Стоило нам переключить камеру в частично ручной режим настройки и выставить режим баланса белого на "лампа накаливания", как камера тут же выдала серию отличных снимков без видимых желтых областей. Это при том, что большинство конкурентов и в этих условиях упорно дают рыжий оттенок в снимках.

Во время тестирования вспышки и автофокуса мы фотографировали ряд объектов в полной темноте. Делалось это для того, чтобы, с одной стороны, оценить свойства вспышки, с другой — проверить, как ведет себя автофокус в условиях полного отсутствия освещения. К сожалению, до сих пор многие "мыльницы", даже оснащенные автоматической подсветкой автофокуса, не умеют точно наводить объектив на резкость в



Canon Digital Ixus 500 — одна из лучших в своей категории.

темноте. Так, вы фотографируете в полутьме, например на вечеринке, а в результате получаете размытое изображение. Тут подопытный показал себя самым лучшим образом. Наведение на резкость в серии кадров (20 раз в различных условиях съемки) было почти идеальным. Ixus 500 ошибся только один раз — во время съемки нескольких мелких предметов, расположенных рядом. Еще один немаловажный момент — камера дает значительно меньше хроматических aberrаций (плавность цветовых переходов), чем большинство других фотоаппаратов этого класса. Для любителей поснимать в вечернее время без вспышки: максимально возможное значение чувствительности — 400 (также возможны значения — 50, 100, 200), так что рассчитывать на то, что удастся получить четкое изображение после захода солнца, не стоит.

Конечно, идеальных камер не бывает. Чтобы покрыть все области использования цифрового фотоаппарата, необходимо покупать несколько камер. Так и на этот раз: Ixus 500 не лучшим образом показал себя в режиме макросъемки. Минимальная дистанция съемки, на которой изображение получается четким — 12-18 см (при заявленных 5 см). Поснимать всяких кузнечиков-цикадок, конечно, можно, а вот клопиков/комариков/долгоносиков уже не получится.

Камера поддерживает функцию прямой печати. То есть можно напрямую соединить фотоаппарат с принтером и вывести на него те или иные фотки.

Canon Digital Ixus 500 — отличный фотоаппарат как для только-только начинающих фотографов, так и для продвинутых любителей.

Эргономика		5
Съемка днем		5
Съемка ночью		4.5
Макросъемка		3.5
ИТОГОВАЯ		4.5

Olympus m-300 Digital



Olympus m-300 Digital — отличная камера с небольшим количеством ручных настроек.

Основные характеристики

Матрица — 3,3 Мп (действующих — 3,2 Мп)
Разрешение — 2048x1536, 1600x1200, 1280x960, 1024x768, 640x480
Видео — есть (320x240 запись до 15 сек, 160x120 до 60 сек)
Светочувствительность — ISO от 80 до 320 (без возможности ручной настройки)
Фокусное расстояние — 35-105 мм (эквивалент 35-мм камер)
Оптический зум — 3x
Цифровой зум — 4x
Макросъемка — фокусировка 20 см
Формат файлов — JPEG
Формат видео — QuickTime
Баланс белого — автоматический, солнце, облачно, лампа накаливания, лампа дневного света, ручная настройка
Дополнительные программные эффекты — сепия, ч/б
Эффекты просмотра изображения — несколько кадров, один кадр, увеличенное изображение, слайд-шоу, показ видео
Размеры — 9,9x5,6x3,4 см
Вес — 165 г
Цена — \$230

Компания **Olympus** — один из постоянных конкурентов Canon — довольно давно вышла на рынок фотоаппаратов для пользователей, которые не хотят долго разбираться в настройках, а предпочитают только нажимать на кнопку и получать отличный результат. Никто не говорит, что это плохо — не всем же быть фотографами! — и разработчики стараются удовлетворить спрос покупателей.

У камер серии **m** есть немало отличий от фотоаппаратов Canon. Если последняя,



Управление в m-300 Digital выполнено непривычно.

стараясь максимально облегчить корпус и добиться минимального времени между нажатием на кнопку спуск и получением первого кадра, то в Olympus всегда делали более массивный и прочный корпус. Выдвижной объектив в **m-300** спрятан за толстой стальной задвижкой (включение камеры происходит при сдвигании крышки).

Серия **m** изначально была пленочной. Но относительно недавно разработчики начали выпускать в ней цифровые камеры. **m-300** — первый фотоаппарат, дизайн которого не слезан подчистую с дизайна пленочных аналогов, а разработан специально под цифру. Корпус сделали металлическим (у пленочных аналогов — пластиковый), уменьшили размер и снизили вес. При этом полностью сохранена пылевлагозащищенность конструкции. Конечно, **m-300** не стоит кидать в лужу или топить в ванне, но пользоваться аппаратом во время дождя по инструкции разрешено.

Трехмегапиксельная (3,2 Мп) матрица позволяет получать изображение с разрешением до **2048x1536** (более чем достаточно для фотографий **10x15**, а при желании можно даже печатать снимки **A4**).

Органы управления на камере несколько отличаются от Ixus 500, но отличия не настолько существенны, чтобы на них останавливаться. Меню хорошо продумано, но есть один нюанс, на который постоянно обращают внимание владельцы цифровых фотоаппаратов других фирм — логика меню у камер Olympus сильно отличается от меню других разработчиков фотоаппаратов. Представьте себе, что вы постоянно пользуетесь сотовыми телефонами **Nokia**, и вдруг вам предлагают телефон **Motorola**! То же самое и здесь. Все удобно и логично, но если вы привыкли к одному меню, то к новому привыкните не сразу.

Камеру можно использовать для видеосъемки, но о качестве видеоряда в таких случаях мы уже рассказывали при разговоре о Canon Digital Ixus 500. Все, что было сказано, в полной мере относится и к **m-300 Digital** с той лишь разницей, что в разрешении **160x120** пикселей можно записать не более минуты видео, а в разрешении **320x240** и того меньше — всего **15** секунд. Более высокие разрешения записи видео в камере не предусмотрены.

Видео и эргономика — все это хорошо, но камеру нужно оценивать по качеству фотографий.

При дневном свете качество изображения выше всяких похвал. Отличия от Digital Ixus 500 (эту камеру примем за эталон) в соответствующих разрешениях минимальны. Проблемы начинаются при съемке в слабоосвещенных местах без вспышки. Даже выставив баланс белого на "лампу накаливания", камера упорно "заваливает" изображение в желтую часть спектра. И никакими настройками это исправить не удалось.

Еще одно неприятное свойство камеры — невозможность настроить чувствительность матрицы вручную. Камера сама подбирает **ISO** и при слабом освещении выставляет максимальное значение. Как следствие — множественные шумы на снимках и "зерно" на мелких объектах.

Автофокус у **m-300** просто отличный. Но по понятным причинам (у камеры нет подсветки автофокуса) наотрез отказывается работать в полной темноте, хотя даже при тусклом свете свечи отлично наводится на несколько мелких предметов.

Качество изображения при съемках со вспышкой получалось отличное. Даже фотографируя с расстояния менее **60** см, изображение не было засвеченным.

При тестировании режима макросъемки никаких проблем не обнаружилось. Камера добросовестно фокусируется на расстоянии около **20** см и выдает четкое, практически без искажений по периферии, изображение.

m-300 — несмотря на то, что относится к той же весовой категории, что и Canon Digital Ixus 500, на деле представляет собой более простую камеру: минимум настроек, только некоторые из них можно изменять. Но если вы хотите просто надавить на кнопку и получить хороший результат, то эта камера — для вас. Да и цена — немаловажный фактор: **m-300** стоит почти на **\$100** дешевле Canon Digital Ixus 500.

Эргономика		4.5
Съемка днем		5
Съемка ночью		3.5
Макросъемка		4
ИТОГОВАЯ		4

Panasonic Lumix DMC-FX5

Основные характеристики

Матрица — 4,2 Мп (действующих — 4,0 Мп)
Разрешение — 2304x1728, 1600x1200, 1280x960, 640x480
Видео — есть (320x240, с частотой 10 или 30 кадров/сек, время записи не ограничено и зависит только от объема карты памяти)
Светочувствительность — ISO от 50 до 200
Фокусное расстояние — 35-105 мм (эквивалент 35-мм камер)
Оптический зум — 3x
Цифровой зум — 3x
Макросъемка — фокусировка 7-10 см
Формат файлов — JPEG
Формат видео — QuickTime
Баланс белого — автоматический, дневной свет, облачно, лампа накаливания, ручная настройка
Дополнительные программные эффекты — дополнительные эффекты/фильтры изображения: теплый, черно-белый, холодный
Эффекты просмотра изображения — несколько кадров, один кадр, увеличенное изображение, слайд-шоу, показ видео
Размеры — 10,7x5x2,7 см
Вес — 165 г
Цена — \$350

Достаточно продолжительное время **Panasonic** не могла закрепиться на рынке камер в цифровой категории до \$400. Сначала у фотоаппаратов были проблемы с питанием, потом пользователям сильно не понравилось качество изображения, затем была перипетия с форматами записи. Но с выходом линейки **Lumix** ситуация в корне изменилась. В создании объективов была задействована немецкая компания **Leica**,

что сразу вывело качество изображения на весьма приличный уровень, во всем же остальном разработчики Panasonic сами довели камеру практически до идеала.

Если сравнивать с дизайном двух предыдущих рассмотренных моделей, то **DMC-FX5** готова дать фору любой из них. Матовый полированный корпус, идеально пригнанный выдвижной объектив со шторкой, обеспечивающий максимально быстрый старт фотоаппарата, только радуют. ЖК-дисплей смещен к левому краю камеры. Все колесики словно влиты в корпус фотоаппарата. С точки зрения эстетики — у DMC-FX5 все безупречно.

С эргономикой ситуация не хуже. Органы управления меню дисплея утоплены в корпус и нисколько не мешают процессу съемки, при этом расположены рядом с ЖК-экраном. Весьма оригинальным стал следующий ход создателей камеры — управление зумом расположено рядом с кнопкой спуска на верхнем ребре корпуса. Можно настроить увеличение нужным образом и тут же нажать на спуск — смещение изображения будет минимальным. Подобное расположение кнопки зума оказалось очень удачным. Логика меню во многом похожа

на таковую в камерах Canon и Nikon — можно разобраться даже без мануала.

Перейдем к изучению результатов тестирования. При дневном свете во всех режимах съемки камера показала себя с самой лучшей стороны — все изображения четкие. Особенно удался разработчикам режим пейзажной съемки. Часто камеры данного класса не слишком хорошо делают кадры, на которых на переднем плане расположен человек, а на заднем — отдаленный фон, который тоже должен получиться четким (например здание, памятник, лес). DMC-FX5 дает идеальное качество как фона, так и людей на переднем плане.

Во время съемки при слабом искусственном освещении камера показала себя не столь хорошо. Снимки сильно «заваляны» в желтую часть спектра. Причем выставление баланса белого на значение «лампа накаливания» ситуацию мало спасает. Впрочем, из ситуации есть выход. В камере есть режим настройки баланса белого по белому листу (или любому другому белому предмету) при текущем освещении. В этом случае несложно добиться хорошего качества изображения.

Вспышка в DMC-FX5 сделана отлично — пересвечивания изображения не наблюдается даже при съемке с небольшого расстояния. Максимальная же дистанция, на которой вспышка удовлетворительно подсвечивает предметы, — 2,5-3 метра, чего вполне достаточно для съемки человека в полный рост.

Макрорежим позволяет фотографировать мелкие предметы с расстояния 7-10 см, так что всевозможные комарики, блошки, мушки и прочие представители фауны могут быть запечатлены самым подробным образом. Пожалуй, у DMC-FX5 лучший макрорежим среди камер рассматриваемой ценовой категории.

В завершении обратим внимание на функцию, которой нет ни у одной другой камеры из нашего обзора. DMC-FX5 оборудована оптическим стабилизатором. При больших значениях выдержки, когда диафрагма открыта продолжительное время, изображение может получиться смазанным из-за того, что руки снимающего чуть-чуть дрожат. Оптический стабилизатор помогает справиться с этой проблемой. Он может работать в двух режимах. В постоянном — автоматика постоянно отслеживает изменение положения камеры и проводит соответствующую корректировку оптики. Это удобно, но съедает заряд аккумулятора. Постоянный стаби-

лизатор логично использовать только в режиме видеозаписи. Второй режим — стабилизация при открытом затворе. Во время фотосъемки стоит использовать именно его.

В процессе тестирования разница на больших выдержках между снимками со стабилизатором и без него заметна, но только в мельчайших деталях. Сильные рывки стабилизатор компенсировать не может, а очень мелкие малозаметны. Учитывая, что из-за стабилизатора камера стоит заметно дороже, чем могла бы, не совсем понятно, для чего разработчики встроили такую функцию в фотоаппарат.

DMC-FX5 — отличная компактная камера со стильным дизайном, у которой есть свои достоинства и недостатки. Она несколько уступает Canon Digital Ixus 500, но легко может посоревноваться (и по ряду позиций выиграть) с Olympus m-300 Digital.

Эргономика		4
Съемка днем		5
Съемка ночью		4
Макросъемка		5
ИТОГОВАЯ		4

Заключение

Из трех протестированных камер любая отлично подойдет для нужд фотографа-любителя. Но разница в фотоаппаратах, безусловно, есть. Canon Digital Ixus 500 со множеством настроек идеально подойдет начинающему фотографу, предпочитающему снимать портреты и пейзажи, — в этих режимах камера показала себя с самой лучшей стороны. Но вот в макрорежиме Ixus 500 заметно уступает конкурентам. Так что если вы собираетесь заняться фотоохотой на кузнечиков, бабочек и прочих богомолов, то лучше обратить свое внимание на другую камеру.

Olympus m-300 Digital — более простая камера. Но это не значит, что она хуже. Многие настройки m-300 не поддаются ручному изменению, но начинающим фотографам такая возможность и не потребуется. К тому же, камера стоит почти на \$100 дешевле своих конкурентов, а это немало важно. Фотоаппарат отлично показал себя в макрорежиме, но если вы хотите часто снимать в условиях малой освещенности, то m-300 вам не подойдет.

Panasonic Lumix DMC-FX5 — самая стильная камера обзора. По возможностям фотоаппарат почти ни в чем не уступает своему главному конкуренту — Ixus 500. Ну разве что дает чуть менее качественное изображение в вечернее время и при искусственном освещении (это, впрочем, можно отрегулировать вручную). Единственный минус — камера могла бы стоить дешевле, если бы не сомнительная функция стабилизации изображения.

Сегодня мы провели тестирование самых популярных цифровых камер ценой до \$400. Не за горами обзор и более дешевых фотоаппаратов...



Panasonic Lumix DMC-FX5 выпускается в трех цветовых вариантах: металл, темно-синий и вишневый.

НОВО

ДЛЯ СЕРИЙНЫХ ИГРОМАНЬЯКОВ 2

Обзор SATA-дисков объемом 120 и 160 Гбайт

Алексей Бутрин

Места на жестком диске никогда не бывает много. Эта простая истина может показаться вам слишком заезженной и тривиальной, но только до тех пор, пока размер свободного дискового пространства не сократится до критической цифры в несколько сотен мегабайт. Поэтому покупка большого винчестера на 120 или даже 160 Гбайт — отнюдь не жадность, не дань моде и даже не потакание скрытым комплексам имени дедушки Фрейда. Вместительный жесткий диск — предмет первой необходимости для любого геймера, MP3-меломана или кинолюбителя. В прошлом номере журнала мы протестировали SATA-винчестеры от пяти известных производителей в весовой категории "прожиточный минимум", то есть — объемом 80 Гбайт. Сегодня мы рассмотрим результаты тестов более "упитанных" дисков объемом 120 и 160 Гбайт соответственно.

Почему SATA?

Для начала пробежимся по главным теоретическим вопросам, затронутым в прошлой статье. Почему мы тестируем именно SATA-диски, а не винчестеры с другим интерфейсом? Причина вполне очевидна: SATA (Serial ATA) — это не только высокопроизводительное настоящее, но и весьма перспективное будущее жестких дисков. В отличие от устаревшего интерфейса PATA (Parallel ATA), SATA обладает рядом неоспоримых преимуществ. Скорость передачи данных SATA-дисков уже сейчас выше, чем скорость PATA-винчестеров, вдобавок технический предел скорости Parallel ATA уже практически достигнут, тогда как потенциал для повышения скорости SATA-интерфейса будет исчерпан еще не скоро. Главный ограничитель скорости при пере-

даче данных по параллельному интерфейсу — взаимная интерференция (наложение) передаваемых сигналов в параллельно расположенных проводах. Для снижения интерференции нужно либо сокращать длину кабеля, либо уменьшать скорость передачи данных. Все современные разновидности последовательных интерфейсов передачи данных (к которым, кроме SATA, также относятся USB, FireWire, DSL и многие другие технологии) лишены этого недостатка, так как данные в таких интерфейсах передаются всего по одному сигнальному каналу — другие провода в кабеле обычно выполняют функции заземления, синхронизации и так далее.

Второе важное преимущество Serial ATA — улучшенная эргономика SATA-винчестеров: компактные разъемы и тонкие соединительные шлейфы, не препятствующие нормальной вентиляции корпуса ПК. И, наконец, третья причина — дополнительные возможности, которые предоставляет пользователям интерфейс SATA: коррекция передаваемых данных и, как следствие, более высокая надежность работы диска, возможность отключения и подключения диска в горячем режиме (без выключения питания компьютера).

Блинное меню

В нашем сегодняшнем тесте приняли участие 10 винчестеров от пяти известных производителей жестких дисков: Hitachi, Maxtor, Samsung, Seagate и Western Digital. Из них — пять дисков объемом 120 Гбайт и, соответственно, еще пять дисков по 160 Гбайт. Обратите внимание, что диски разных объемов одного и того же производителя принадлежат к единым модельным линейкам и, соответственно, построены на

База для тестирования



Системная плата: Intel D915GAG
Процессор: Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт L2)
Кулер: Стандартный для процессора + 1 в корпусе
Память: 2x512 Мбайт DDR SDRAM PC3200 Kingston
Видеокарта: NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт
Системный жесткий диск: Seagate Barracuda ST380013AS 80 Гбайт Serial ATA
Оптический привод: Pioneer DVD-120
Дисковод: FDD 3,5" NEC
Корпус: IN-WIN J-568 300W P-4
ОС: Windows XP Professional SP1

базе общей электронной начинки. Поэтому и скоростные параметры у них, по идее, должны быть похожими. Забегая вперед, следует отметить, что тестирование на 100% подтвердило вышеописанное предположение — скоростные результаты винчестеров разных объемов одной и той же фирмы были практически идентичными.

Для тестирования мы использовали программы PCMark 04 (тест HDD) и AIDA32, при этом при помощи PCMark мы получали общую оценку производительности, а с помощью AIDA32 проводили более детальное исследование производительности диска: измерение скорости линейного и случайного чтения, чтения из буфера, среднего времени доступа, а также линейной и случайной записи. Во всех тестах пакета AIDA32 для каждого измеряемого параметра снимались не только средние показатели, но также и максимальное и минимальное значение (кроме теста на чтение из буфера).



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Производитель и модель HDD	Интерфейс	Емкость	Кол-во головок	Кол-во пластин	Скорость вращения шпинделя	Объем кэш-памяти	Среднее время поиска	Уровень шума при поиске	Гарантия	Цена (\$)
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722512VLSA80	Serial ATA	120 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	34 дБА	3 года	89,00
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120M0	Serial ATA	120 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	9,3 мс	35 дБА	1 год	86,00
Samsung SpinPoint P80 SP1213C	Serial ATA	120 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	28 дБА	3 года	86,00
Seagate Barracuda 7200.7 ST3120026AS	Serial ATA	120 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	34 дБА	5 лет	90,00
Western Digital Caviar WD1200JD	Serial ATA	120 Гбайт	3	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	35 дБА	3 года	87,00
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722580VLSA80	Serial ATA	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	34 дБА	3 года	98,00
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y160M0	Serial ATA	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	9,3 мс	35 дБА	1 год	96,00
Samsung SpinPoint P80 SP1614C	Serial ATA	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	28 дБА	3 года	96,00
Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS	Serial ATA	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	34 дБА	5 лет	108,00
Western Digital Caviar WD1600JD	Serial ATA	160 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	35 дБА	3 года	96,00

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Производитель и модель HDD	PCMark 04 HDD	AIDA32																
		Quick Linear Read (Мбайт/с)			Random Read (Мбайт/с)			Buffered Read (Мбайт/с)	Average Access (мс)			Linear Write (Мбайт/с)			Random Write (Мбайт/с)			
		Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	
120 Гбайт																		
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722512VLSA80	5210,0	28,0	58,8	46,9	28,0	58,0	46,8	115,4	11,9	14,7	12,6	26,4	55,8	45,8	25,7	56,5	43,6	
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120M0	4852,0	29,3	57,3	46,4	29,1	57,9	45,2	102,8	16,3	20,0	17,4	29,5	57,6	46,5	29,5	69,6	44,6	
Samsung SpinPoint P80 SP1213C	4940,0	30,4	58,6	46,6	31,4	59,0	47,5	114,1	13,4	16,5	14,2	31,9	58,7	48,4	34,0	58,7	48,7	
Seagate Barracuda 7200.7 ST3120026AS	4678,0	25,5	55,9	44,6	27,9	55,8	44,1	86,0	12,1	15,3	13,1	28,5	56,0	44,9	27,1	56,7	45,3	
Western Digital Caviar WD1200JD	4312,0	30,0	51,1	43,3	30,2	50,8	43,0	72,0	12,1	16,5	13,3	31,5	51,1	43,4	22,5	56,1	43,2	
160 Гбайт																		
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722580VLSA80	5350,0	26,8	58,8	47,0	28,0	58,1	46,4	113,2	11,8	14,8	12,5	26,0	58,1	46,0	26,2	58,1	46,5	
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y160M0	4879,0	30,1	56,6	46,5	29,4	56,9	46,2	102,6	14,9	17,8	16,0	30,0	57,2	46,6	31,0	57,6	46,5	
Samsung SpinPoint P80 SP1614C	5077,0	32,0	59,3	47,5	29,7	60,4	47,9	112,7	13,0	16,8	14,1	32,2	60,3	48,2	33,9	59,4	49,1	
Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS	4807,0	28,6	56,2	44,8	28,7	56,1	45,2	86,0	12,0	15,4	13,1	28,6	55,9	44,9	28,5	56,1	44,8	
Western Digital Caviar WD1600JD	4377,0	26,5	50,8	42,5	27,3	50,9	42,2	72,0	12,4	18,5	13,7	29,2	50,6	42,4	30,8	50,8	42,2	

Подробно с характеристиками всех дисков, принимавших участие в тестировании, можно ознакомиться в таблице «Технические характеристики жестких дисков», посмотреть результаты тестов — во второй таблице. А пока вы знакомитесь с данными, мы более подробно представим участников сегодняшнего теста.

Фирма Hitachi была представлена семейством SATA-винчестеров **Deskstar 7K250**. Модельный ряд Deskstar — один из самых известных и долгоживущих брендов на рынке винчестеров, его история уходит корнями еще в то время, когда эта линейка винчестеров имела только PATA-интерфейс и производилась фирмой **IBM**. Впрочем, и сейчас часть электроники, используемой при изготовлении этих дисков, все так же производится IBM.

От Maxtor в тесте приняли участие два винчестера серии **DiamondMax Plus 9**. Отличительная особенность этих дисков — малозумные гидроподшипники в приводе электродвигателя, а также великолепное сочетание невысокой стоимости и отменной производительности. Разъемы питания у винчестеров этой серии комбинированные — **Legacy + SATA**.

Samsung был представлен дисками **SpinPoint P80** Serial ATA. К особенностям этих винчестеров можно отнести фирменную технологию для коррекции ошибок **Multi-Burst On-The-Fly Error Correction**, а также фирменные способы шумоподавления **NoiseGuard** и **SilentSeek**.

Seagate была представлена в тесте винчестерами **Barracuda 7200.7**. Главная особенность SATA-дисков производства Seagate — «хитрая» реализация интерфейса Serial ATA. В отличие от SATA-дисков большинства производителей, Barracuda не ис-

пользуют транслирующий мост **PATA-to-SATA**. Вместо него в дисках Seagate используется архитектура **Native SATA**.

И, наконец, последние участники тестирования — два диска Western Digital **Caviar** с разъемами питания Legacy + SATA.

Результаты

Прежде чем приступить к анализу результатов теста, следует упомянуть, что скорость работы диска складывается из нескольких составляющих: скорости вращения шпинделя, эффективности работы системы позиционирования головок и скорости работы контроллера, который отвечает за обмен данными между диском и компьютером. Поскольку скорость вращения шпинделя у всех дисков в тесте одинакова — **7200 об/мин**, то разница в результатах объясняется исключительно различиями в электронной начинке контроллера и разницей в конструировании системы позиционирования магнитных головок.

Наработки Samsung по проектированию винчестеров нашли свое прямое отражение в результатах, которые показали диски SpinPoint P80: в обеих категориях (120 и 160 Гбайт) эти винчестеры лидировали с заметным отрывом от конкурентов, проиграв бой только в PCMark 04 и в тестах в AIDA32 по чтению из буфера и среднему времени доступа. Samsung, помимо хороших скоростных результатов, прекрасно проявили себя с точки зрения шумоизоляции — разрекламированные технологии шумоподавления действительно принесли свои плоды. Эти факторы, а также традиционная для Samsung невысокая цена — главная причина для получения награды «Выбор редакции» и «Лучшая покупка».

С небольшим отставанием от Samsung «финишировали» диски Hitachi Deskstar 7K250 и Maxtor DiamondMax Plus 9.

Менее впечатляющие, но все же неплохие результаты показали винчестеры Seagate. По идее, благодаря реализации Native SATA, эти диски должны были показать результаты как минимум не хуже, чем Hitachi.

Хуже всех проявили себя винчестеры Western Digital, причем удручающие результаты тестов на чтение из буфера наталкивают на мысль, что причина отставания этих дисков от конкурентов — неудачная электронная схема контроллера. К чести компании стоит сказать, что не так давно появилась новая серия винчестеров от WD, в которых наверняка решена эта проблема. ■

Выражаем благодарность компании «Инфорсер» (www.inforser.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

Российское представительство компании NVIDIA (www.nvidia.ru) — GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-Express);

ULTRA Computers (www.ultracomp.ru) — Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120M0, 6Y160M0, Seagate Barracuda 7200.7 ST3120026AS, ST3160023AS, Samsung SpinPoint P80 SP1614C, Western Digital Caviar WD1600JD;

НИКС Компьютерный супермаркет (www.nix.ru, тел. (095) 974-3333) — Samsung SpinPoint P80 SP1213C;

компания Taisu (www.taisu.ru) — Hitachi Deskstar HDS722516VLSA80, HDS722512VLSA80;

компьютерный супермаркет Perfocard.Net (www.perfocard.net) — Western Digital Caviar WD1200JD.

ЛУЧШЕЕ для SOCKET 775

Обзор системных плат на чипсете i925X

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Совсем недавно, в декабрьском номере "Игромании", мы провели тестирование системных плат на чипсете i915P. Всем он хорош, но ведь не просто так появился на свет флагманский i925X... Здесь и сейчас мы раскроем все тайны и развеиваем все мифы — читайте обзор шести материнских плат на базе i925X от компаний ASUS (P5AD2 Premium), ABIT (AA8-3rd Eye), Foxconn (925A01-8EKRS2), Gigabyte (GA-8ANXP-D), Intel (D925XCV) и MSI (925X Neo2 Platinum).

Стоит ли овчинка выделки

Вопрос, вынесенный в заголовок, вовсе не праздный. Чипсет i915P получился достойным, и чем же нас, искушенных пользователей, может удивить i925X?

На самом деле — не так уж многим, как выясняется на практике. У i925X есть тот же Socket 775, PCIE x16, PCIE x1, поддержка DDR2 SDRAM, High Definition Audio, очереди команд NCQ, Matrix RAID и RAID Migration Capability. Ничего нового, почти.

i925X работает только с теми процессорами, у которых частота системной шины равна 800 МГц — назвать это преимуществом сложно. Этот чипсет поддерживает исключительно DDR2 SDRAM, так что выбирать не приходится, как в случае с i915P. Есть в i925X поддержка ECC (Error Correcting Code, система коррекции ошибок), но домашним пользователям она вовсе не нужна. Тем более что модули памяти с этой функцией стоят существенно дороже обычной.

Из описания особенностей чипсета складывается впечатление, что i925X даже хуже i915P.

Но у первого есть одно неоспоримое преимущество — большая производительность. Достигается она за счет оптимизированного контроллера памяти. Справедливости ради заметим, что этот отрыв не велик, но, тем не менее, он есть, и многие готовы за это платить.

ASUS P5AD2 Premium



ASUS P5AD2 Premium — настоящая Ferrari среди системных плат.

Первой по алфавиту у нас, как, впрочем, и обычно, идет системная плата от компании ASUS — P5AD2 Premium. Эта материнка напичкана всем, что только можно пожелать. Возможности дискового массива и вовсе впечатляют — 3 IDE-канала и 8 SATA-портов (про FDD скромно умолчим)! Таким образом, можно гибко настроить дисковую систему и создать даже несколько RAID-массивов, если это необходимо.

На заднюю панель выведены все необходимые разъемы — два PS/2, LPT, S/PDIF, четыре USB, один FireWire, LAN и аудиоразъемы. Если этого покажется мало, то вы можете воспользоваться дополнительными панелями. На одной

из них установлены два USB- и один GAME-порт, на другой — два FireWire- и LAN-разъем. Картину дополняют панель с COM-портом, и еще одна предназначена для подключения внешних SATA-устройств.

Сама P5AD2 Premium может похвастаться родной поддержкой DDR2 SDRAM 600 МГц. Другой особенностью платы стал набор AI Proactive, который включает в себя Stack Cool (PCB-карта на оборотной стороне платы для рассеивания тепла), WiFi-g (встроенная беспроводная сетевая карта), AI NOS (автоматический разгон системы), AI NET2 (диагностика сетевых подключений). На северный и южный мосты установлены лишь радиаторы — в принципе, этого более чем достаточно для эффективного охлаждения, при этом никакого дополнительного шума не будет.

Системная плата P5AD2 Premium от ASUS — это как Ferrari в мире спорткаров. Вы получаете продукт высшего класса, но за все это вам придется заплатить много. Данная материнская плата стоит \$276...

ABIT AA8-3rd Eye



Невысокая цена и хорошие характеристики — вот главные козыри ABIT AA8-3rd Eye.

Следующий участник тестирования более скромный — функций в нем поменьше, но и цена гораздо ниже. Встречаем — ABIT AA8-3rd Eye. Приставка 3rd Eye означает, что в комплект поставки входят многофункциональные часы. На них отображаются данные о частоте процессора, напряжении и температуре различных компонентов, скорости вращения вентиляторов, собственно время и т.д. Если раньше приходилось использовать специальные программы, которые показывали всю эту информацию и к то-

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессоры	Intel Pentium 4 2,8 ГГц (Socket 478, 800 МГц, 1 Мбайт L2)
	Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1 Мбайт L2)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200
	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200
PCI Express-видеокарта	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт
AGP-видеокарта	ASUS AX 800Pro 256 Мбайт (ATI Radeon X800 Pro)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	SONY CRX300E (IDE)
Программное обеспечение	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.0.1.1002
Драйвера для ATI	Catalyst 4.9
Драйвера для NVIDIA	ForceWare 61.77

PC MARK04					3D MARK05 1.10
	CPU	Memory	HDD	Overall	Scores
ASUS P5AD2 Premium	5529	5498	4142	5587	4859
ABIT AA8-3rd Eye	5521	5486	4184	5484	4590
Foxconn 925A01-8EKRS2	5504	5397	4145	5364	4578
Gigabyte GA-8ANXP-D	5500	5284	4155	5496	4639
Intel D925XCV	5506	5354	4166	5552	4635
MSI 925X Neo Platinum	5542	5463	4187	5410	4585

HALO 1.05 (SHADERS 2.0)			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5AD2 Premium	110,64	97,50	77,08
ABIT AA8-3rd Eye	114,92	99,94	76,87
Foxconn 925A01-8EKRS2	113,89	100,24	76,82
Gigabyte GA-8ANXP-D	114,38	101,82	78,06
Intel D925XCV	114,48	101,52	78,09
MSI 925X Neo Platinum	115,28	101,04	76,92

му же загружали ресурсы системы, теперь вам достаточно будет взглянуть на чудо-часы, и вы узнаете все необходимое.

Не ускользнул от нашего орлиного взгляда чип **m Guru**, который отвечает за мониторинг системы, ее разгон и т.д. Вся прелесть этого решения заключается в том, что отдельный чип работает со всем этим и ни капельки не загружает центральный процессор.

Из особенностей самой платы обратим внимание на кулер для северного моста и дисплей **POST code**. Последний отображает состояние системы. Сделано это было для того, чтобы в случае каких-либо проблем пользователь мог по коду определить суть проблемы — все коды и их значения расписаны в руководстве пользователя. Единственное, что не понравилось в дизайне, так это размещение FDD-разъема, он заброшен на край платы — не каждый кабель дотянется до него.

ABIT AA8-3rd Eye может заинтересовать вас своими фирменными фишками (**m Guru**, 3rd Eye) и ценой. Но в целом — это недорогая материнская плата со стандартными возможностями и скромным комплектом поставки.

Foxconn 925A01-8EKRS2



Foxconn 925A01-8EKRS2 оказалась на удивление быстрой, и это — несмотря на низкую цену.

Компания Foxconn очень известна, но достаточно узкому кругу пользователей. Ранее она производила различные комплектующие для материнских плат, корпусов и т.д. Теперь ребята решили попытать свои силы в картостроении. Затея хорошая, но насколько дебют удался?

Плата от Foxconn носит откровенно сумасшедшее название — 925A01-8EKRS2. Вы не поверите, но этот хаотичный набор из букв и цифр кое-что значит! Так цифра **8** говорит нам о поддержке 8-канального звука (**HDA**), буква **E** — обозначает поддержку **FireWire**, **K** — наличие **GigaLAN**, **R** — поддержку **RAID**-массивов, **S** — наличие **SATA**-разъемов на плате. Ну, собственно, теперь вы знаете

По итогам 2 квартала 2004 года Acer - №1 среди ведущих производителей ноутбуков (IDC, Gartner) и лидер рынка ЖК - мониторов в Западной Европе (Brian Norris).

Прагматичные и требовательные к качеству европейцы сделали свой выбор.

Что решаете Вы?

НОУТБУКИ acer

TravelMate 2303WLMi

Полноценная замена настольному персональному компьютеру. Оптимальное соотношение цена/производительность.

Процессор: Celeron M 340 (1.3 ГГц)
Дисплей: 15.4" WXGA (1280 x 800)
Видеоадаптер: интегрированный, до 64 Мб
Оперативная память: 256 Мб
Жесткий диск: 40 Гб
Привод: DVD±RW (Dual)
Сеть: 10/100 LAN, WiFi
ОС: Windows XP Home

1157 у.е.



Aspire 1672WLMi

Обеспечивает высочайший уровень воспроизведения видео и обработки графической информации за счет использования мощного графического процессора.

Процессор: Pentium 4, 3.0 ГГц
Дисплей: 15.4" WXGA (1280 x 800), 16:10
Видеоадаптер: ATI Radeon 9700, 64 Мб
Оперативная память: 512 Мб
Жесткий диск: 60 Гб
Привод: DVD±RW (Dual)
Сеть: 10/100 LAN, WiFi
ОС: Windows XP Home

1596 у.е.



МОНИТОРЫ acer

AL1715ms

Отличное решение как для офисного, так и домашнего использования. Время отклика пиксела 12 мс и высокое качество изображения делают этот монитор оптимальным выбором для любителей современных игр.

Диагональ: 17"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 270 кд/м2
Контраст: 450:1
Углы обзора: 150° (Г), 135° (В)
Время отклика: 12 мс
Вход: D-sub

349 у.е.



AL1912s

Подойдет тем, кто предъявляет повышенные требования не только к качеству и размерам изображения, но и к габаритам корпуса.

Диагональ: 19"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 250 кд/м2
Контраст: 500:1
Углы обзора: 140° (Г), 140° (В)
Время отклика: 16 мс
Вход: D-sub

469 у.е.



acer

где купить



www.ism.ru

- м. "Новые Черёмушки", ул. Гарибальди, д.36
тел.: (095) 718-4010, 718-4020
- м. "Люблино" Т.К. "Москва", пав-н 2-1-77,78
тел.: (095) 359-8099
- г. Оренбург, тел.: (3532) 658-888
- г. Саратов, тел.: (8452) 459-555, 520-202
- г. Серпухов, тел.: (27) 790-202
- Оптовые продажи:
"Восточный Экспресс", тел.: (095) 956-9377

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	ASUS P5AD2 Premium	ABIT AA8-3rd Eye	Foxconn 925A01-8EKRS2	Gigabyte GA-8ANXP-D	Intel D925XCV	MSI 925X Neo Platinum
Процессор	Intel Pentium 4, Celeron для Socket LGA775					
Чипсет	i925X + ICH6R	i925X + ICH6R	i925X + ICH6R	i925X + ICH6R	i925X + ICH6R	i925X + ICH6R
Системная шина	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц
Память	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	6x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533/400 МГц (до 4 Гбайт)
Слоты расширения	1x PCIE x16, 2x PCIE x1, 3x PCI	1x PCIE x16, 3x PCIE x1, 2x PCI	1x PCIE x16, 3x PCIE x1, 2x PCI	1x PCIE x16, 3x PCIE x1, 2x PCI	1x PCIE x16, 2x PCIE x1, 4x PCI	1x PCIE x16, 2x PCIE x1, 3x PCI
Дисковый массив	1x IDE ATA 100, 2x IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4x SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), 1x FDD	1x IDE ATA 100, 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4x SATA (RAID 0, 1), 1x FDD	1x IDE ATA 100, 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4x SATA (RAID 0, 1), 1x FDD	1x IDE ATA 100, 4x SATA (RAID 0, 1, JBOD), 4x SATA (RAID 0, 1, 0+1), 1x FDD	1x IDE ATA 100, 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 1x FDD	1x IDE ATA 100, 2x IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1), 4x SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 1x FDD
Аудиокодек	C-Media CMI9880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	C-Media CMI9880L (7.1)
LAN	2x Marvell 88E8053	Realtek 8110S	Realtek 8110S	Marvell MV8001, Broadcom BCM5751	Marvell 88E8050	Broadcom BCM5751, Intel 82562EZ
Задняя панель	2x PS/2, 1x LPT, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out, антенный выход для WLAN	2x PS/2, 1x LPT, 1x COM, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2x PS/2, 1x LPT, 2x COM, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы	2x PS/2, 1x LPT, 1x COM, 4x USB 2.0, 2x LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2x PS/2, 1x LPT, 1x COM, 4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x LAN, аудиоразъемы, 2x S/PDIF Out	2x PS/2, 1x LPT, 1x COM, 4x USB 2.0, 2x LAN, 1x FireWire, аудиоразъемы, 2x S/PDIF Out
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Комплект поставки	WLAN-антенна, 3x IDE, 8x SATA, 4x SATA-power, 1x FDD, 1x SATA-панель с двумя портами, 1x панель с COM-портом, 1x панель с 2x USB- и GAME-портами, 1x панель 2x FireWire и 1x LAN-портом, I/O-панель, 2x CD, 2x инструкции, наклейка со схемой карты	Часы Guru и кабель, 1x IDE, 4x SATA, 1x FDD, 1x панель с USB- и FireWire-портами, I/O-панель, 1x CD, 1x Floppy Disk, 4x инструкции, наклейка со схемой карты	1x IDE, 2x SATA, 1x SATA-power, 1x FDD, 1x панель с 2x USB-портами, 1x панель с S/PDIF, I/O-панель, 1x CD, 1x Floppy Disk, 2x инструкции, фото платы с комментариями	U-Plus DPS, WLAN-карта (802.11 b/g), вентилятор CF-12410B, 1x IDE, 1x FDD, 4x SATA, 2x SATA-power, 2x панели с USB- и FireWire-портами, I/O-панель, 2x CD, 3x инструкции	1x IDE, 2x SATA, SATA-power, 1x FDD, I/O-панель, 1x CD, 1x Floppy Disk, наклейка со схемой карты	1x IDE, 2x SATA, SATA-power, 1x FDD, 2x панели USB- и FireWire-портами, I/O-панель, 1x CD, 1x Floppy Disk, клипса для процессора, 3x инструкции
Цена (\$)	276	179	143	232	189	179

все необходимое о плате...

Разводка платы оказалась на удивление удобной, даже несчастный FDD-разъем установлен не так далеко, как обычно. А вот на радиатор для южного моста инженеры поспешили — он совершенно голый. Плата и без дополнительного охлаждения будет работать стабильно, но любителям разгона сразу посоветуем установить радиатор, благо необходимые крепежи остались на месте.

Любители престарелого железа будут рады — на задней панели есть аж два COM-порта. У многих плат его и вовсе нет, а тут целых два! S/PDIF-разъем пришлось вынести на отдельную панель.

Раз уж заговорили о комплектации, продолжим — не поленились разработчики положить в коробку дискету с драйверами для RAID-контроллера, панель с двумя USB-портами, а также большую фотку самой платы с подробной легендой.

В итоге мы получили добротную системную плату 925A01-8EKRS2 за небольшие деньги — всего \$143.

Gigabyte GA-8ANXP-D

Второй по дороговизне системной платой стал продукт от Gigabyte — GA-8ANXP-D. Замысловатое название платы наверняка что-то да значит, как и в случае с Foxconn 925A01-8EKRS2, но это уже тайна, покрытая мраком. Комплектация GA-8ANXP-D ничем не уступает ASUS P5AD2 Premium. Тут вам и плата для беспроводного

доступа, и две панели с USB- и FireWire-разъемами, и модуль U-Plus DPS, который помогает стабилизировать питание процессора.

На самой плате разведены целых восемь SATA-разъемов, только один IDE-канал и FDD-разъем. При этом разработчикам удалось все это разнести довольно компактно. Оба моста охлаждаются с помощью радиаторов, но для горячего северного моста специально предусмотрен вентилятор, который можно по щучьему велению, по собственному хотению установить.

Вот что непонятно, так это зачем на плату поставили шесть DDR2-разъемов? Объем максимально возможной установленной памяти все равно остался тем же — 4 Гбайт.

Gigabyte GA-8ANXP-D однозначно отно-

сится к hi-end-классу, и если ASUS — это Ferrari среди материнских плат, то Gigabyte — не меньше, чем Lamborghini. А вот что лучше, решайте сами!

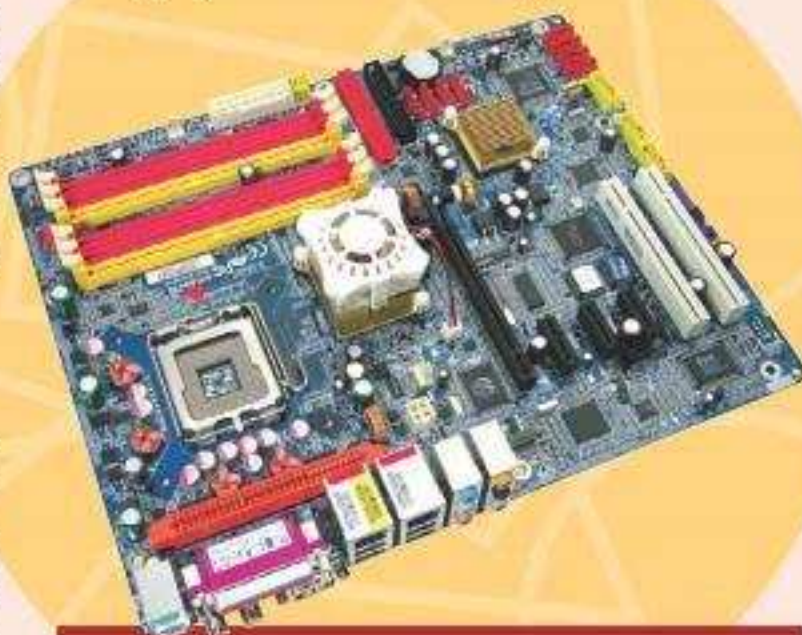
Intel D925XCV



Надежность и стабильность — вот девиз Intel D925XCV.

Следующая системная плата, D925XCV, интересна прежде всего тем, что она произведена самими разработчиками чипсета — компанией Intel. Ожидать от D925XCV возможностей для разгона системы не приходится, ребята из Intel к этому относятся вполне однозначно — строго отрицательно. Вот заплатил за камень с частотой 3000 МГц и ни мегагерцем больше!

Материнка D925XCV довольно простая, никаких изысков тут не найдешь — один слот PCIE x16, два PCIE x1, целых четыре PCI-слота. Дисковый массив банальный —



Gigabyte GA-8ANXP-D — единственный конкурент ASUS в hi-end-классе.

FAR CRY 1.3 (DEMKA RESEARCH)

Детализация	Low	Max		
Разрешение	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5AD2 Premium	175,80	123,37	122,16	97,95
ABIT AA8-3rd Eye	173,90	123,27	117,63	90,07
Foxconn 925A01-8EKRS2	177,12	123,23	118,75	93,25
Gigabyte GA-8ANXP-D	172,90	120,74	118,70	96,88
Intel D925XCV	169,73	118,98	117,45	97,07
MSI 925X Neo Platinum	167,85	114,78	113,42	93,30

DOOM 3 1.1

Детализация	Low	Ultra		
Разрешение	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5AD2 Premium	86,3	84,7	77,8	74,9
ABIT AA8-3rd Eye	87,5	84,9	73,5	70,3
Foxconn 925A01-8EKRS2	86,4	83,7	81,1	70,7
Gigabyte GA-8ANXP-D	85,9	83,7	82,7	72,7
Intel D925XCV	84,7	83,5	81,9	72,1
MSI 925X Neo Platinum	82,3	79,6	78,9	68,2

один FDD- и IDE-разъем и четыре SATA-канала. Комплект поставки минимальный — IDE- и FDD-шлейф, два SATA-кабеля, один SATA-power и другие мелочи.

В общем, если вы считаете, что так называемые “уникальные” технологии (AI Proactive, U-Plus DPS, m Guru и т.д.) — это лишь дополнительная головная боль, которая отрицательно влияет на стабильность системы, то Intel D925XCV будет лучшим выбором.

MSI 925X Neo Platinum


925X Neo Platinum оказалась не столь быстрой, как мы ожидали.

Последней платой нашего обзора стала 925X Neo Platinum от компании MSI. Первые впечатления от материнки только положительные — в коробке аккуратно уложены крученые IDE-шлейф и FDD-кабель, две панельки с USB- и FireWire-портами, два оранжевых SATA-кабеля, диск с софтом, дискета с драйверами для RAID, инструкции и загадочная пластмассовая штучка. Эта загадочная конструкция оказалась полезной — она делает и без того простую установку процессора в Socket 775 еще проще. Принцип таков: вставляем процессор в клипсу и устанавливаем все это в разъем для ЦП, далее просто придерживаем одним пальцем процессор, другим снимаем клипсу — и дело в шляпе.

Без ложной скромности нам остается только похвалить инженеров компании — все слоты и разъемы прекрасно расположены, нет никаких претензий. Как и в большинстве плат, оба моста охлаждаются с помощью радиаторов; кроме уже привычных IDE-, FDD-разъемов и четырех SATA-каналов на плате есть два до-

The Complete DVD Solution

DVD+R DVD+RW DVD-R DVD-RW DVD+RAM

ПЕРВЫЕ В СКОРОСТНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

Мировые исследования и развитие в сочетании с инженерным опытом предоставляют нам возможность усовершенствовать DVD-технологии.

Тесные контакты с производителями комплектующих выводят нас на первые позиции мирового рынка современных технологий и скоростных записывающих DVD-приводов, которые совместимы с широким спектром прочего оборудования. Наша репутация как лидеров только выигрывает от поставки высококачественных носителей информации во все DVD-форматы

VERBATIM - shaping the future of DVD

SERL

Advanced AZO



Verbatim

www.verbatim-europe.com

PC MARK04 (ВНЕ КОНКУРСА)

	CPU	Memory	HDD	Overall
Albatron PX865PE PRO (S478, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	4211	4715	3961	4441
Asrock P4 Combo (S478, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	4117	3460	3878	4325
Asrock P4 Combo (LGA775, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	4182	3506	3955	4332
Asrock P4 Combo (LGA775, P4 3,6 ГГц, ATI X800 Pro)	5289	3876	3862	5298

DOOM 3 1.1 (ВНЕ КОНКУРСА)

Детализация	Ultra		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Albatron PX865PE PRO (S478, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	65,1	57,7	45,3
Asrock P4 Combo (S478, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	59,4	54,9	44,3
Asrock P4 Combo (LGA775, P4 2,8 ГГц, ATI X800 Pro)	60,8	55,7	44,6
Asrock P4 Combo (LGA775, P4 3,6 ГГц, ATI X800 Pro)	68,9	59,4	45,4

Вне конкурса

ASROCK P4 COMBO

Компания ASRock известна своими оригинальными и вместе с тем дешевыми системными платами. Системная плата P4 Combo не стала исключением из списка. Сразу поясню, почему она участвует в "своем", индивидуальном тестировании. P4 Combo построена на простеньком чипсете i848P, в котором нет поддержки PCI Express и DDR2 SDRAM, нельзя устанавливать видеокарты с рабочим напряжением 3,3 В, да что там — в нем нет даже такой фишки, как двухканальный режим работы памяти.

Но она заинтересовала нас совсем другим — возможностью установки процессора под старый разъем Socket 478 и LGA 775! Вот это действительно интересно. Реализуется это следующим образом: на самой плате есть оба сокета, но перед тем как перейти на другой сокет, необходимо произвести одну трудоемкую операцию — переключить 16 групп джамперов. Дело это действительно не из веселых, и для облегчения участи пользователя в комплект поставки была вложена специальная спица, с помощью которой и надо поддевать перемычки. Почему только нельзя было как-то упростить эту операцию? Вопрос остается открытым.

Условия тестирования были следующими: мы использовали процессор Pentium 4 2,8 ГГц под Socket 478 и



ASRock P4 Combo — самая необычная карта нашего обзора.

Pentium 4 3,6 ГГц для LGA 775. К счастью, множитель у последнего был разблокирован, и мы могли свободно менять этот показатель и понизить частоту до 2,8 ГГц. Для срав-

нения мы взяли уже классическую материнскую плату Albatron PX865PE PRO на базе i865PE.

Результаты тестирования получились вполне ожидаемыми. 865-ый чипсет безусловно быстрее 848-го. Но когда дело доходит до тяжелых режимов — разница в производительности сходится на нет. Еще одной темой для анализа стало тестирование Pentium 4 под LGA 775 при разных частотах — 2,8 ГГц против 3,6 ГГц. Лишние 800 МГц — явно не лишние, и в легких режимах это играет довольно большую роль. При включении анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания преимущество тает. Но тут стоит отметить, что узким местом, скорее, была видеокарта ATI Radeon X800 Pro. Это, безусловно, мощная карта, но есть покруче — Radeon X800 XT PE, GeForce 6800 Ultra.

ASRock P4 Combo действительно экзотичная системная карта. Но пригодиться она может только в том случае, когда вы не готовы сделать тотальный апгрейд, но уж больно хочется — хотя бы по частям.

А стоит сие чудо техники от компании ASRock - всего \$67.

полнительных IDE-канала. Как говаривал Винни-Пух, "это ж-ж-ж неспроста"! И правда, на два дополнительных IDE-канала можно навесить еще четыре винчестера и организовать RAID-массив уровня 0, 1 или 0+1.

Не обошлось в 925X Neo Platinum и без фирменных технологий, речь идет о CoreCell. Он следит за состоянием системы и даже может автоматически разогнать систему, если вы ему разрешите это делать (соответствующий пункт есть в меню BIOS).

Плата MSI 925X Neo Platinum оставила хорошие впечатления. Да и цена не кусается.

Методика тестирования

Для выявления лидеров мы использовали различные приложения и игры: FutureMark PCMark 04, 3D Mark05 1.10, Halo с патчем 1.05, Far Cry 1.3 и Doom 3 1.1. Все игры мы тестировали в стандартном режиме, в различных разрешениях.

Итоги

С PC Mark04 и 3D Mark05 все понятно, это искусственные тестовые комплексы, которые дают нам общее представление о системе. Но более интересно изучить результаты игровых тестов. В Halo борьба была равной, разве что ASUS несколько отстала, но уже в Far Cry плата P5AD2 Premium демонстрировала лучшую производительность практически во всех разрешениях. Не менее достойно на ее фоне выглядели Foxconn 925A01-8EKRS2 и Gigabyte GA-8ANXP-D. Довершает наше тестирование игра Doom 3 от id Software. В малых разрешениях (до 800x600) победа осталась за ABIT AA8-3rd Eye. В более высоких с лучшей стороны себя показали уже ASUS, Foxconn, Gigabyte и Intel.

Однозначного лидера по итогам тестов нет, но несомненно плата ASUS P5AD2 Premium достойна звания "Крутая железка", а орден "Лучшая покупка" переходит к Foxconn 925A01-8EKRS2.

Благодарим следующие компании:

"Инфорсер" (www.inforser.ru) — Intel Pentium 4 560, 2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200, Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS

Российское представительство NVIDIA (www.nvidia.ru) — GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-Express)

Российское представительство Kingstone (www.kingston.com) — 2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200

Российское представительство ASUS (www.asus.ru) — AX 800Pro 256 Мбайт, P5AD2 Premium

ASBIS (www.asbis.ru) — ABIT AA8-3rd Eye

Trinity Logic (www.tl-c.ru) — Foxconn 925A01-8EKRS2

Российское представительство Gigabyte (www.gigabyte.ru) — GA-8ANXP-D

"НИКС Компьютерный супермаркет"

(www.nix.ru, тел. (095)974-3333) — Intel D925XCV, MSI 925X Neo Platinum

Российское представительство ASRock

(www.asrock.ru) — P4 Combo

Интернет-магазин "Слейм" (www.computer-online.ru) — Albatron PX865PE PRO, Intel Pentium 4 2,8 ГГц, SONY CRX300E.



МОДЕМЫ СЕРИИ **OMNI 56K**



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии



**Интернет-карта
в ПОДАРОК***

* Только для модемов
с наклейкой ROL

Новые похождения
Хрюнделя и Лохматого
на
omni.zyxel.ru

Boston PC
www.bostonpc.ru

Где купить:

Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Тайсу тел. (095) 784-66-19, www.taisu.ru
Ультра Компьютерс (095) 775-7566, www.ultracomp.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uafi-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

ЧЕТВЕРТЫЙ ПРИХОД СИЛЫ

Обзор NVIDIA nForce4 Ultra

Дмитрий Чеканов

До сих пор новый интерфейс **PCI Express** оставался уделом только платформ **Intel 9xx**. Фанатам **AMD** ничего не оставалось делать, как сидеть и ждать. И вот появился чип **nForce4** с поддержкой **PCI Express x16** и **x1**.

nForce4 выйдет в нескольких модификациях, наиболее интересным станет вариант с возможностью установки двух видеокарт. Наконец-то технология **SLI** воплотится в жизнь. Но это планы на будущее. Ну а пока посмотрим, чем нас еще удивит **NVIDIA**.

NVIDIA nForce4



Пока что объявлены две версии чипа: **nForce4** и **nForce4 Ultra**. **nForce4 SLI** выйдет позже.

nForce4 по-прежнему представляет собой однокиповое решение. Все основные шины nForce4 разделены, позволяя комфортно разгонять канал **HyperTransport**, не затрагивая тактовые частоты **PCIe**, **SATA** и **PCI**.

В чип nForce4 упаковано огромное число функций — 4 порта **SATA-II** (300 Мбайт/с), обновленный встроенный контроллер гигабитного **Ethernet** с аппаратным брандмауэром, 10 портов **Hi-Speed USB 2.0** и 3 слота **PCIe x1** в дополнение к графическому интерфейсу **PCIe x16**. В то же время **NVIDIA** решила отойти от собственного звукового решения и контроллера **FireWire**.

Брандмауэр — межсетевой экран — призван защищать ваш компьютер от атак хакеров. Это вещь не просто полезная, а необходимая. В **Windows XP SP2** появился удобный брандмауэр, но реализован он программно. И все мы знакомы с качеством программных продуктов фирмы Билла Гейтса, в которых постоянно находят дыры. Во-вторых, при интенсивной загрузке сети машина будет тормозить. Что же делать геймеру? Разумеется, использовать аппаратный брандмауэр, который разгрузит систему. Именно такая полезная вещь появилась еще в **nForce3**.

В новом nForce4 межсетевой экран был доработан и получил название **Active Armor**.

NVIDIA стала первым производителем чипсетов, кто реализовал контроллер **SATA-II**. Он обеспечивает скорость передачи данных 300 Мбайт/с, поддержку "горячей замены" и очереди команд **NCQ**. Еще один козырь **SATA-II** — возможность подключать к одному порту два диска. Кстати, теперь утилита **NVRAID** позволяет администрировать и отслеживать работу массивов **RAID**.

Не были забыты и оверклокеры. Для них **NVIDIA** создала программу по разгону и настройке системы — **nTune**. Утилита позволяет автоматически подбирать идеальные параметры для разгона и проводить обновления **BIOS** через интернет. Кроме того, **nTune** ведет системный мониторинг и предлагает несколько профилей настроек для разных ситуаций.

Эталонная плата на nForce4 оснащена чипом гигабитного **Ethernet** от **Marvell** и звуковой системой **AC'97** на кодеке **Realtek PHY**. На плате были установлены 4 слота **PCI**, 2 слота **PCIe x1** и один слот **PCIe x16** для графики.

Тестирование и заключение

Тестирование проходило в самых различных приложениях — в **PC Mark 2004**, **3D Mark 03**, **Doom 3**, **Far Cry**, **Unreal Tournament 2004** и **WinRAR 3.30**. Соперником nForce4 Ultra стал чипсет **K8T800 Pro** от **VIA**.

Результаты тестирования вполне ожидаемые, революции не произошло — nForce4 показал прекрасную производительность, но не более того. Похоже, из процессоров **Athlon 64** выжали максимум.

Ценность нового чипа в другом — **NVIDIA** реализовала самые последние технологии в nForce4: встроенный контроллер гигабитного

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

Процессор AMD	Athlon 64 4000+ (Socket 939, 2400 МГц, 1024 Кбайт L2)
Материнские платы	VIA K8T800 Pro NVIDIA nForce4 Ultra
Общее аппаратное обеспечение	
Память	2x512 Мбайт — DDR400 (400 МГц)
Видеокарта AGP	Gigabyte GV-N68T256D 256 Мбайт (GeForce 6800 GT)
Видеокарта PCIe	nVidia GeForce 6800 GT 256 Мбайт
Жесткий диск	2x Maxtor 7B250S00 250 Гбайт (RAID 0)
DVD-привод	MSI MS-8216 16x
Программное обеспечение	
Драйвера nForce4	nForce 5.10
Драйвера K8T800 Pro	VIA Hyperion 4 in 1 4.53
Драйвер видеокарты	ForceWare 61.77
DirectX	9.0c
ОС	Windows XP Pro, SP2

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	VIA K8T800 Pro	NVIDIA nForce4 Ultra
PC Mark 2004 — CPU	4863	4894
PC Mark 2004 — Memory	5886	5839
Doom 3 (Low, 1024x768)	96,8	96,9
Far Cry (Low, 1280x1024)	205,4	202,5
Unreal Tournament 2004 (1280x1024, 32 бита)	171,7	172,7
WinRAR 3.30 (сек)	213	203

Ethernet, **SATA-II**, 10 портов **USB 2.0**, **AC'97 7.1** и, самое главное, шина **PCIe** для графики и периферии. Аппаратный межсетевой экран стал еще лучше.

Будущее nForce4 выглядит безоблачно, однако не стоит забывать о конкурентах — у **VIA** скоро появится чипсет **K8T890**, да и **ATI** не отстает.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДИФИКАЦИЙ NFORCE4

Чип	nForce4	nForce4 Ultra	nForce4 SLI
Сокет	754/939	939/940	939/940
Процессоры	Sempron, Athlon 64	Athlon 64, 64 FX	Athlon 64, 64 FX
HyperTransport	800 МГц	1 ГГц	1 ГГц
Память (контроллер в CPU)	Один или два канала DDR400 (до 4 Гбайт)	Два канала DDR400 (до 4 Гбайт)	Два канала DDR400 (до 4 Гбайт)
PCI	5x 32-бит PCI	5x 32-бит PCI	5x 32-бит PCI
Hi-Speed USB 2.0	10 портов	10 портов	10 портов
Firewire/1394	Нет	Нет	Нет
UltraATA	2 канала UltraATA/133	2 канала UltraATA/133	2 канала UltraATA/133
Serial ATA	4x SATA (150 Мбайт/с)	4x SATA-II (300 Мбайт/с)	4x SATA-II (300 Мбайт/с)
RAID	SATA и UltraATA	SATA и UltraATA	SATA и UltraATA
Сеть	Встроенный GbE	Встроенный GbE	Встроенный GbE
Звук	AC'97 7.1	AC'97 7.1	AC'97 7.1
Firewall 2.0	Да	Да	Да
nTune	Да	Да	Да
Поддержка SLI	Нет	Нет	Да

Lock On

ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ





ЛАЗЕРНАЯ МЫШЬ

Обзор первой лазерной мышки — Logitech MX 1000

Дмитрий Чеканов

Нет, мы не насмотрелись «Звездных войн» и даже не переиграли в джедайские боевики. Logitech вместе с Agilent Technologies подготовили новую революцию на рынке беспроводных оптических мышей — MX 1000. А ведь еще совсем недавно мы считали, что ничего нового здесь появиться уже не может...

Технология работы оптической мыши

Главные элементы стандартной оптической мыши — **сенсор** и **светодиод**. Светодиод освещает поверхность под мышью. Отраженный от поверхности свет проходит через линзы и попадает на сенсор. Фотографии (30х30 пикселей), сделанные сенсором, обрабатывает встроенный **процессор**, который просчитывает разницу между кадрами. В результате такого анализа мышь «узнает», на какое расстояние ее переместили, и в соответствии с этим меняет положение курсора на экране монитора.

Logitech пошла другим путем — в MX 1000 светодиод был заменен настоящим **лазером**, мощность которого составляет всего 700 мкВт. Так что прожигать дырки в стенах не получится. Для пущей безопасности лазер сразу же выключается, как только вы поднимаете мышь с поверхности.

Преимущества у лазера целое множество: точно направленные лучи света (**когерентные лучи**), малое искажение при отражении (возможность работы на однородной поверхности), высокое качество источника света (более детализированные фотографии).

Для новой мышки был разработан и соответствующий сенсор — **MX1000** с матрицей 30х30 и скоростью захвата 6400 кадров в секунду (как у MX 510). Разрешение сенсора по-прежнему составляет 800 CPI (Count Per Inch, замеров на дюйм). Такая высокая чувствительность оправдана только на высоких разрешениях экрана — 1600х1200 и выше. В более низких разрешениях лучше выставить меньшее значение CPI. По умолчанию у MX 1000 этот параметр стоит на уровне 500 CPI.

Провода-free

MX 1000 использует технологию беспроводной связи **Fast RF** с частотой 27 МГц и расширенным диапазоном. Так, если стандартная беспроводная мышь за одну секунду передает

50 координат, MX 1000 — 125. В теории такая мышь должна работать так же быстро, как и проводная версия, — без задержек.

Мышь питается от **литий-ионного аккумулятора**. Три зеленых индикатора на верхней стороне мыши позволяют отслеживать уровень заряда аккумулятора. Для подзарядки MX 1000 достаточно просто вставить ее в элегантный крэдл.

Время работы от полного заряда нас поразило. Мы использовали мышь на протяжении **трех недель** и ни разу ее не подзаряжали. При этом на индикаторе оставалось два деления из трех! Перед нами самая «долгоживущая» беспроводная мышь.

Дизайн и все такое

Дизайн у MX 1000 просто роскошный — изящные линии и спокойная серо-черная расцветка смотрятся великолепно. Хотя, конечно, некоторым геймерам больше понравятся яркие расцветки MX 510.



Сама мышь довольно массивна — весит 175 г. Основание у нее широкое, а эргономика рассчитана только для правой. Работать с MX 1000 очень удобно. Несмотря на вес, никаких проблем в шутерах это не вызывало. Впрочем, кому-то вес все же покажется слишком большим.

Что касается функций, то и здесь все в ажуре. Точность колесика только радует. Следуя последней моде, его можно **наклонять вправо и влево**. Причем этот наклон никак не сказывается на точности позиционирования. К сожалению, никаких действий к этой функции в играх по-прежнему привязать нельзя. Наклон колесика можно использовать только в **Word, Excel** и **Photoshop**. Колесико оснащено **фиксаторами прокрутки** снизу и сверху, что понравится пользователям при просмотре web-страниц. На левой стороне мыши удобно расположены **дополнительные клавиши**, их функции можно назначать самостоятельно.

Интерфейс драйвера продуман и удобен. Так что и здесь придраться не к чему.

Неповторимая точность

Если вы уже готовы бежать в магазин и тратить свои кровные на эту новинку, подождите, настало время тестов — мы сравнили MX 1000 с великолепной MX 510. Мы попробовали обе мыши в шутерах **Unreal Tournament 2004, Far Cry** и **Doom 3**. Победа в этом поединке была однозначно присуждена MX 1000. И дело не в точности перемещения, но в общей точности работы. Мышь чутко реагирует на любое движение кисти. Традиционный тест — поворот на 180 градусов и наводка через оптический прицел в **Far Cry** — подтвердил наше впечатление. Мы также проверили мышь при работе в **Photoshop** и не изменили своего мнения о ней.

Порадовало и то, что повышение разрешения (CPI) не влияет на точность мелких перемещений.

Еще одним аргументом «за» стала возможность работы практически на любой поверхности. Лазер «позволяет катать» мышь по любой однородной и даже полированной поверхности. Но для большей точности и лучшего контакта мы все же рекомендуем использовать **тефлоновые коврики**. Только стекло и зеркало по-прежнему не подходят.

Итоги

Лазерная мышь MX 1000 оказалась лучше обычных оптических, да и работать с ней — одно удовольствие.

Logitech еще раз доказала, что предела совершенству просто нет. Переход на лазерные технологии позволил сделать мышь еще более точной, и это не пустые слова.

Эргономика MX 1000 способна удовлетворить самого взыскательного пользователя. Все клавиши расположены идеально, многонаправленное колесико работает безупречно, а быстрая беспроводная связь обеспечивает полную свободу перемещения. Теперь добавьте ко всем этим плюсам аккумулятор с большим временем автономной работы и вы получите практически идеальную мышь. Единственное, чего можно еще желать от MX 1000, — меньший вес и универсальный дизайн для левшей и правшей.

Logitech снова показала себя во всей красе, выпустив прекрасный продукт. Теперь самое время поговорить о цене вопроса. Средняя стоимость MX 1000 в Москве — «всего» \$85-90. Не дешево, но оно того стоит.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В Гайю

ТРИ ГЕРОЯ, СУМАСШЕДШИЙ ГЕНИЙ И ПОХИЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ -
ВОТ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ХИТ СЕЗОНА ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ
НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ!



НАШЕ КОМПЬЮТЕРНОЕ ДЕТСТВО

История о том, как ZX Spectrum покорил мир

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

История развития компьютерных игр в России неразрывно связана с культовым компьютером ZX Spectrum. Появившийся в СССР в конце 80-х годов, он молниеносно занял пустовавшую до этого времени нишу домашних ПК.

Эта статья, открывающая цикл публикаций о компьютерном антиквариате, посвящается как новичкам, не успевшим застать живую легенду, так и ветеранам, ностальгирующим по старым добрым временам.

8-БИТНЫЙ ГОСТЬ ИЗ ТУМАННОГО АЛЬБИОНА



Вот он — великий и ужасный ZX Spectrum!

Первые модели компьютеров с заманчивой приставкой «персональный» появились в конце 70-х годов — первый шаг на пути к рынку домашних пользователей сделали компании Apple и Commodore. Однако их возможности были очень скромные, а стоили они дорого — Commodore образца 70-х продавался по цене около \$700. Расставаться с подобной суммой за непонятное устройство желающих было мало. Аналитики предсказывали в скором будущем появление дешевых ПК (около \$150), но даже самые смелые прогнозы предрекали всеобщее компьютерное счастье не раньше, чем через 5 лет.

Момент истины наступил уже в 1980-м, когда молодая и малоизвестная компания Sinclair Research Ltd. представила компактный ПК стоимостью всего 99,95 фунтов. Sinclair ZX80 был построен на 8-битном процессоре Z80A с тактовой частотой 3,5 МГц. Оперативки у ZX80 было 4 Кбайт, и он мог работать только с черно-белым изображением. В качестве устройства ввода использовался кассетный магнитофон, а для вывода изображения — телевизор. Цена в дан-

ном случае оказалась решающим фактором — спрос на ZX80 превзошел все ожидания, и за короткое время было продано 50000 единиц. Пришедший через год ZX81 с 16 Кбайт ОЗУ стал еще более доступным — его цена составляла всего 69,95 фунтов. Во всем мире было продано около 300000 таких машин.

Третью модификацию — ZX82 — было решено выпустить в продажу под благозвучным названием ZX Spectrum. Он, в отличие от своих предшественников работал с 16-цветной графикой в разрешении до 256x192 пикселей, в нем был реализован улучшенный интерпретатор BASIC. В продаже были две модификации — с 16 или 48 Кбайт оперативной памяти.

К моменту выпуска ZX Spectrum компания Клайва Синклера прочно стояла на ногах, выпуск новой модели «народного» ПК только укрепил ее позиции — начался настоящий бум. «Спектрумы» продавались сумасшедшими темпами в 30 странах мира (в Англии еженедельно покупали 15000 машин), а фирмы, создававшие игры и прочий софт для него, стали плодиться быстрее, чем грибы после дождя. У компьютера появилась солидная армия поклонников, стали выходить тематические книги и журналы.

Однако 84-й год, когда Sinclair Research выпустила очередную модель компьютера, стал началом конца. Новый Spectrum QL по задумке был предназначен для делового применения: для дома он был слишком дорогим, а для бизнес-задач недостаточно мощным. Вдобавок в этом секторе у компании был конкурент в лице компьютерного монстра IBM с ее перспективной платформой IBM PC. В дополнение к неудаче с продвижением Spectrum QL Клайв подорвал финансовое положение компании еще одним провальным проектом — электромобилем. Дела компании пошатнулись, ее финансовая стоимость рухнула со 128 млн. фунтов стерлингов до 5, что поставило Sinclair Research на грань банкротства. Очередной рывок в виде модели Spectrum 128K (128 Кбайт ОЗУ) не мог изменить ситуацию. В результате было решено продать компанию и все права на торговую марку Spectrum конкуренту — фирме Amstrad. Так в 1986-м году была выпущена модель Amstrad Spectrum +2 со встроенным магнитофоном и новым набором микросхем, которые, по задумке, должны были увеличить производительность машины, но на деле это привело лишь к пробле-

мам совместимости. Через два года появился Spectrum +3, в котором вышеописанные проблемы были решены, но момент был упущен.

На самом деле платформа Spectrum была обречена с самого начала — теперь это видно совершенно ясно. Дело в том, что все модели «Спектрумов» были привязаны к одному процессору — Z80, возможности которого были далеко не безграничны.

Самое печальное — архитектура Spectrum, как и архитектура подавляющего большинства компьютеров того времени, была закрытой, поэтому совершенствовать эти ПК и выпускать для них новое железо могла только Sinclair Research. Первыми ошибочность этой стратегии поняли в IBM: IBM PC стала первой открытой компьютерной архитектурой, что и породило огромное количество клонов этих компьютеров и дополнительных устройств. Не могу не упомянуть, что впоследствии IBM жалела о своем решении и даже пыталась «закрыть» архитектуру, выпуская ПК, несовместимые с IBM PC. Но джин, единожды выпущенный из бутылки, уже не хотел возвращаться обратно. Вернемся к «Спектрумам». Их плавный закат на родине в конце 80-х по иронии судьбы совпал с расцветом этой платформы в СССР.

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ «СПЕКТРУМОВ» В РОССИИ



Так выглядели раньше игры для ZX Spectrum.

Перед тем как мы перейдем к истории появления «Спектрума» в СССР, нужно упомянуть, что практически во всех странах, где продавался ZX Spectrum, существовало два

варианта поставки — в собранном виде и в виде конструктора **“Сделай сам”**. Для 80-х последний вариант был крайне популярен, не в последнюю очередь из-за дешевизны.

Нужно ли говорить, что в СССР первые “Спектрумы” стали поступать именно в разобранном виде? Собственно, нашим соотечественникам для сборки “Спектрума” не требовался даже полный набор “запчастей” — вполне хватало одной принципиальной схемы и процессора Z80. Все остальное “наши” изготавливали либо самостоятельно, либо делали на базе отечественных элементов.

Этот подход позволил снизить стоимость недорогого “Спектрума” настолько, что на просторах СССР он стал доступен практически любому желающему — стоимость комплекта для сборки ZX Spectrum еще до появления отечественных клонов равнялась одной месячной зарплате среднестатистического советского инженера. На дворе тогда был 1987-й год, “перестройка” только начиналась. Сразу же после принятия закона о кооперативах и индивидуальной трудовой деятельности эволюция “Спектрума” вышла на новый виток развития. Если раньше компьютеры собирали самостоятельно или покупали на собранные экземпляры на стихийных радиорынках, то теперь его начали производить многочисленные кооператоры, которые стали разрабатывать собственные модификации оригинального ZX: **“Москва”**, **“Балтика”**, **“Ленинград”**, **“Пентагон”**, **“Хоббит”**, **“Кворум”**, **“Харьков”**, **“Зеленоград”**, **“Робик”** и другие.

Точное количество произведенных и проданных “Спектрумов” в главной стране развитого социализма никто никогда не считал, однако есть все основания полагать, что эта цифра никак не меньше полумиллиона экземпляров.

Не стоит недооценивать масштабы и стремительность спектрумизации СССР. До появления “Спектрума” вычислительная техника у нас была представлена лишь большими ЭВМ, доступ к которым был только у профессиональных программистов, и убогими монстрами роскомпрома типа **БК 0010**. Основам программирования тогда можно было научиться лишь в популярных журналах **“Наука и жизнь”**, **“Техника — молодежи”**, **“Юный техник”** — в рубриках, посвященных программированию микрокалькуляторов. Ближайший импортный конкурент “Спектрума” — **IBM PC/XT** — стоил в то время около 10 средних советских окладов, что мгновенно переводило его из разряда конкурентов в стройные ряды несбывшихся мечтаний типа покупки загородной виллы. Забавно, что при этом XT-шки еще и умудрялись уступать “Спектрумам” в графических возможностях — **CGA**-видеоадаптер работал только 4-мя цветами.

И вдруг среди этого тихого болота — настоящий персональный компьютер с 16-цветной графикой, звуковыми возможностями, встроенным “Бейсиком” и главное — кучей игр, текстовых редакторов, простеньких СУБД и т.д. Это была революция. При этом “Спектрум”, в отличие от БК 0010 и других машин, не был дефицитом.

Параллельно с развитием производства ZX Spectrum начали зарождаться первые игровые клубы — родные “братья” советских

видеосалонов, в которых на экране маленького телевизора можно было приобщиться к “шедеврам” мировой киноиндустрии — ужасикам, боевикам категории “Б”, фильмам с **Брюсом Ли** и другим запретными плодами. Типичный компьютерный клуб того времени — полуподвальное помещение с пятью-шестью “Спектрумами”. Наибольшей популярностью тогда пользовались аркады, ни о каких сетевых развлечениях и подобных радостях и речи не было. До начала 90-х подобные клубы собирали аншлаги — для того чтобы поиграть, нужно было выстоять очередь.

Виртуальная жизнь “Спектрума”

Несмотря на всенародную любовь, судьба “Спектрума” в России также была предreshена. Цены на IBM-совместимые компьютеры падали, а возможности быстро росли.

Нельзя сказать, что все это время “Спектрум” стоял на месте — он обзавелся поддержкой 5,25-дюймовых дисководов, “научился” работать с принтером, память некоторых модификаций была расширена до 1 Мбайт! Однако эти “апгрейды” были не более чем предсмертными судорогами. В 1992 году началась миграция пользователей на IBM PC.

У некоторых “спектрумистов” любовь к этому ПК достигла такой стадии, что люди продолжали его использовать и развивать. Появлялись новые программы, игры, Spectrum “обучили” поддержке жестких дисков, CD-приводов и сетевых возможностей. Благодаря последнему была создана аналогичная FIDO сеть **ZXNet**. Увлечение “Спектрумом” переросло из хобби в культ. К слову, фанаты “Спектрума” живы и в наши дни — сейчас они находятся в двух шагах от вывода “Спектрума” в интернет — **ICQ**-клиент и браузер почти готовы.

Одновременно с массовым переходом на PC начали появляться первые эмуляторы “Спектрума” — сначала под **DOS**, а потом и под **Windows**. Большую часть этих эмуляторов, а также тысячи игр, можно скачать в интернете. Однако будем откровенны — игры для “Спектрума” сейчас не способны вызвать ту бурю радости, как раньше. Автор этих строк на своей собственной шкуре несколько раз убеждался, что светлые воспоминания детства лучше оставить в неприкосновенности, иначе не избежать разочарования: первый раз мои светлые образы прошлого накрылись медным тазом при попытках перечитать в зрелом возрасте **“Незнайку на Луне”**, второй раз — когда я вызвал дух “Спектрума” при помощи эмулятора — 16-цветная графика и скромное разрешение спустя 20 лет воспринимаются “немного” иначе. Тем не менее, если у вас есть желание прикоснуться к легенде прошлого, заходите на сайт **www.worldofspectrum.org**.

“Спектрум” и его богатое игровое наследие успешно дожили до наших дней. Вероятно, что в виде эмуляторов этот легендарный компьютер проживет еще пару десятилетий — на **КПК** и мобильных телефонах. Популярные игры прошлого успешно портируют на них, а недавно появился эмулятор для **Palm OS**. Появление эмуляторов для других мобильных устройств впереди!

Компьютерный Лорд

Клайв Синклер родился 30 июля 1940 года в английском графстве **Суррей**. Отец и дед будущего компьютерного гения были инженерами. Интерес к инженерному делу проявился у него еще в детстве. Любимым предметом молодого Синклера в школе была математика.



В это время Синклер стал увлекаться электроникой. Клайв ремонтировал радиоприемники, мастерил усилители и переговорные устройства.

В 1957 году Клайв закончил среднее образование в колледже. С его знаниями ему был открыт путь в любой университет, но стал самоучкой.

Для своего бизнеса ему требовались деньги, и Клайв решил найти себе работу. Он стал заместителем главного редактора в журнале **“Практическое радио”**, который еле сводил концы с концами. Почти год Клайв работал в журнале, выпуская его в одиночку. Он был настолько активен, что работа отнимала лишь один день в неделю, и у него оставалось время для собственных разработок.

В 1958-м Клайв нашел более выгодную работу в издательском доме, выпускающем техническую литературу. Там он вычерчивал электронные схемы и подготавливал иллюстрации. Но денег было мало. В 62-м году Синклер устроился техническим редактором в журнале **Instrument Practice**. То было время бурного внедрения транзисторов. Клайв попал в струю, и для него были открыты двери всех производителей радиодеталей. Клайв тут же набрал на интересную идею. Все производители деталей выдерживают заданные параметры на продукцию. Те элементы, которые не вписывались в них продавались за бесценок. Но на деле это были нормальные детали с нестандартными характеристиками. Клайв пришел к выводу, что, используя их, можно получать гораздо лучшие результаты, чем на обычных деталях. Так появилась первая фирма Синклера — **Sinclair Radionics**.

Используя свой талант и связи, Синклер наладил выпуск миниатюрных усилителей и приемников. К 1967 году оборот компании составил более 100 тыс. фунтов. В 1972-м компания выпустила самый дешевый и миниатюрный в мире карманный калькулятор **Executive**. Он завоевал огромное количество наград и призов, а их объем продаж превысил 2,5 млн. экземпляров.

В 75-м году фирма выпустила компактные электронные часы, в 77-м — первый в мире карманный телевизор. В 1979-м Клайв создал фирму **Sinclair Research Ltd.** и потряс мир выпуском первого персонального компьютера по цене меньше 100 фунтов. Параллельно с этим Клайв успевал заниматься и другими проектами — в 83-м году он выпустил карманный телевизор с плоским экраном.

Главное достижение Синклера состояло в том, что он создавал не только лучшие миниатюрные изделия в мире, но и делал их удивительно дешевыми. Именно поэтому спрос на его изобретения всегда был просто колоссальным.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Leadtek WinFast PX6600GT-TDH128

В продаже появились новая видеокарта Leadtek WinFast PX6600GT-TDH128 для PCI-E шины. Она построена на графическом чипе GeForce 6600 GT от NVIDIA, "несет" на своем борту 128 Мбайт быстрой GDDR3-памяти и поддерживает DirectX 9.0c, Shader Model 3.0, а также фирменные технологии IntelliSample 3.0 и UltraShadow II. Такая видеокарта спокойно спра-



вится с любой современной игрой — Doom 3, Half-Life 2, Far Cry, кто следующий?

Несмотря на всю мощь, система охлаждения работает тихо и не будет доминировать вас своим шумом во время жарких игровых баталий. PX6600GT-TDH128 оборудована разъемами D-Sub, DVI-I, а также HDTV.

Технические характеристики • Графический процессор: NVIDIA GeForce 6600 GT • Память: 128 Мбайт GDDR-3, шина памяти — 128 бит • Тактовая частота ядра: 500 МГц • Рабочая частота памяти: 900 МГц • Разъемы: D-Sub, DVI-I и HDTV • Максимальное разрешение: DVI-I — 1900x1200, D-Sub — 2048x1536, HDTV — 1920x1080 • Слот: PCI Express x16

Что?	PCI-E-видеокарта на базе GeForce 6600 GT
Почему?	отличная производительность и оправданная цена
Сколько?	\$251
Где?	www.ultracomp.ru



IPPON Back Comfo Pro

Источник бесперебойного питания — вещь нужная, да не просто нужная, а нужная с приставкой "архи"! К сожалению, многие пользователи осознают это только тогда, когда в результате очередного перепада напряжения сгорают блок питания или, того хуже, выходит из строя винчестер. Учиться, как известно, лучше на чужих ошибках, поэтому, если рядом с вашим системным блоком до сих пор не стоит бесперебойник, подумайте о его покупке, ведь лучше один раз оторвать от сердца кровные деньги, чем постоянно переживать за родные "железки" после отключения электричества.

Если вы решили купить ИБП, но пока еще не определились с моделью — присмотритесь к линейке Back Comfo Pro 400, 600 и 800 от компании IPPON. Их главные плюсы — компактные размеры и низкий

уровень шума. При этом они обеспечивают до 30 минут автономной работы (этого времени хватит для того, чтобы корректно завершить работу компьютера). Все параметры работы ИБП можно контролировать с помощью программы

WinPower 2004.

В продаже Back Comfo Pro представлены в корпусах черного и белого цветов.



Технические характеристики • Мощность: 240/360/480 Вт (400, 600, 800) • Напряжение (вход): 220 В ±20% и -30% • Напряжение (выход): 220 В ±10% • Батарея: герметичная свинцовая батарея из 6 элементов • Среднее время автономной работы: от 5 до 30 мин в зависимости от нагрузки • Интерфейс: Smart RS-232 • ПО: WinPower 2004 • Размеры: 30,0x12,4x21,0 см • Гарантия: 2 года • Вес: 6,4 кг

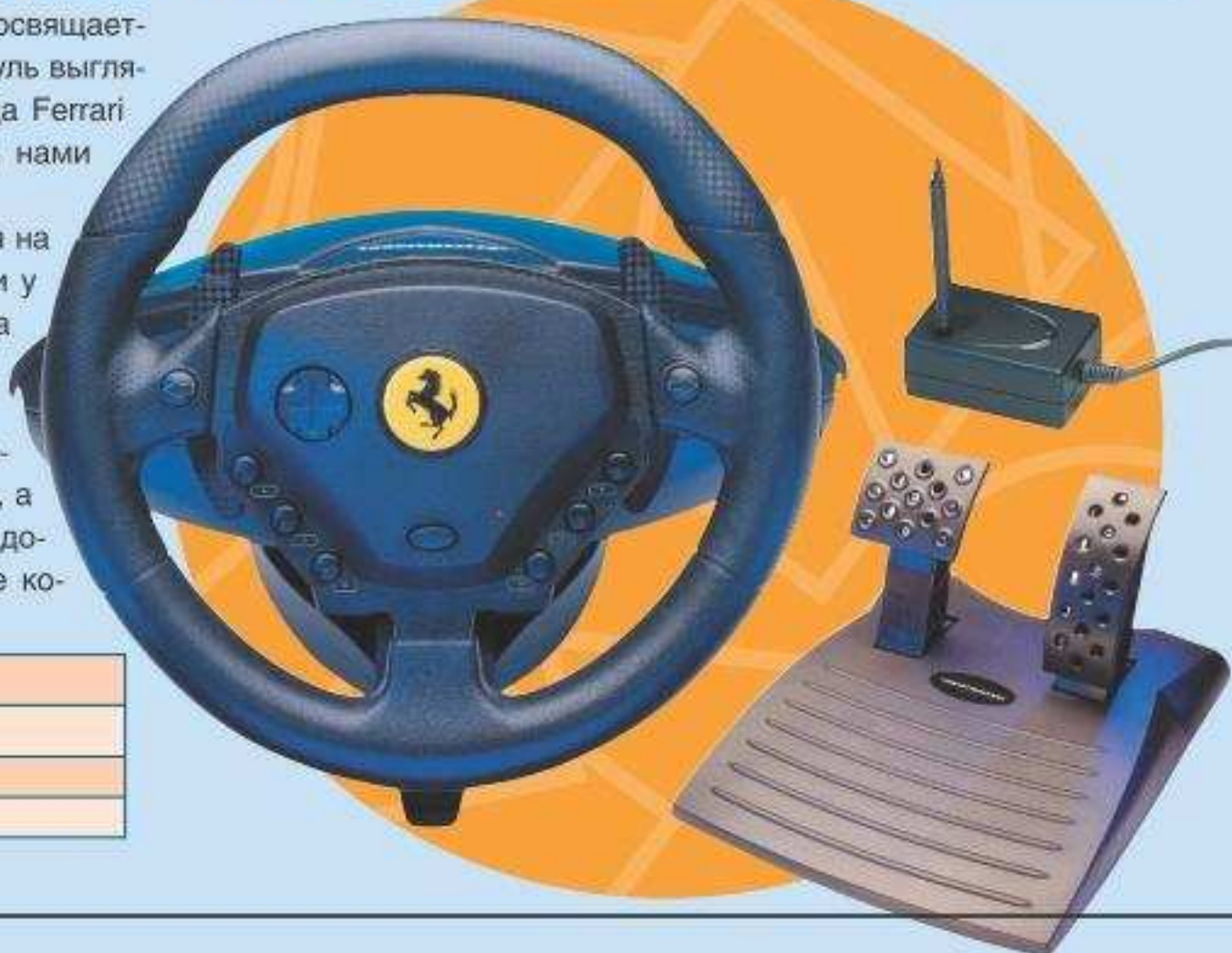
Что?	источники бесперебойного питания
Почему?	компактные и недорогие
Сколько?	\$48, \$58, \$89 (модели 400, 600, 800)
Где?	www.ippon.ru

Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

Фанатам "Формулы 1" и других экстремальных гонок посвящается — Thrustmaster выпустила руль Enzo Ferrari Wireless. Руль выглядит точно так же, как и рулевое колесо настоящего болида Ferrari Enzo. Приставка Wireless прозрачно намекает, что перед нами первый в мире беспроводный руль!

То, что руль стал беспроводным, вовсе не плохо, реакция на ваши движения останется на том же высоком уровне, как и у привычных, проводных рулей. Такой эффект был достигнут за счет использования продвинутой технологии радиопередачи сигналов. Сам руль питается от четырех батареек типа AA.

У Enzo Ferrari Wireless есть два подрулевых рычага газа/тормоза, две цифровых рукоятки переключения передач, а также педали. Плюс ко всему этому на руле расположены 9 дополнительных кнопок, на которые можно назначить любые команды в играх.



Что?	первый в мире беспроводной руль
Почему?	прекрасная эргономика и никаких проводов
Сколько?	\$100
Где?	www.alion.ru

IOGEAR Mini Mouse GME225B

Компания IOGEAR пополнила свою линейку оптических мышей моделью **Mini Mouse GME225B**. Она связывается с компьютером посредством беспроводной технологии **Bluetooth**, так что о проводах можно забыть, как о страшном сне. Радиус действия мышки достигает **20 метров**. В домашних условиях этого точно хватит.

Для любой мышки не последнюю роль играет дизайн. У Mini Mouse GME225B он универсальный и подойдет как для правой, так и для левой. Питается детище IOGEAR от пары аккумуляторов типа **AAA**,

которые можно подзарядить через **USB-порт** с помощью кабеля.

В комплект поставки **Mini Mouse GME225B** входят: два аккумулятора AAA, USB-шнур, руководство по эксплуатации и специальный чехол.



Технические характеристики • Разрешение оптического сенсора: 800 точек на дюйм • Источник питания: две батарейки типа AAA • Интерфейс: USB (для зарядки аккумулятора) • Частота: 2,4 ГГц • Размеры: 29x82x38 мм • Масса: 60 г • ОС: Windows 98SE/2000/ME/XP, Mac OS X 10.2

Что?	оптическая Bluetooth-мышь
Почему?	универсальный дизайн и большой радиус действия
Сколько?	\$70
Где?	www.ism.ru

GoTView PCI DVD

Мало кто будет спорить с тем, что ТВ-тюнерам никогда не вытеснить обычные телевизоры. Тем не менее он может пригодиться, если вы захотите записать телепередачу или просто посмотреть новости, не вставая с компьютерного кресла.

Если вы всерьез задумались о покупке ТВ-тюнера, можем предложить вам **GoTView PCI DVD**. Это решение обладает хорошими техническими характеристиками. Плата оборудована двумя гнездами для подключения антенн, видеоинтерфейсом **S-Video**, композитными видео- и аудиовходами. В GoTView PCI DVD встроен кодировщик **MPEG-1/2**, а также поддержка систем **NTSC**, **PAL**, **SECAM**. Разрешение изображения составляет **720x576**.



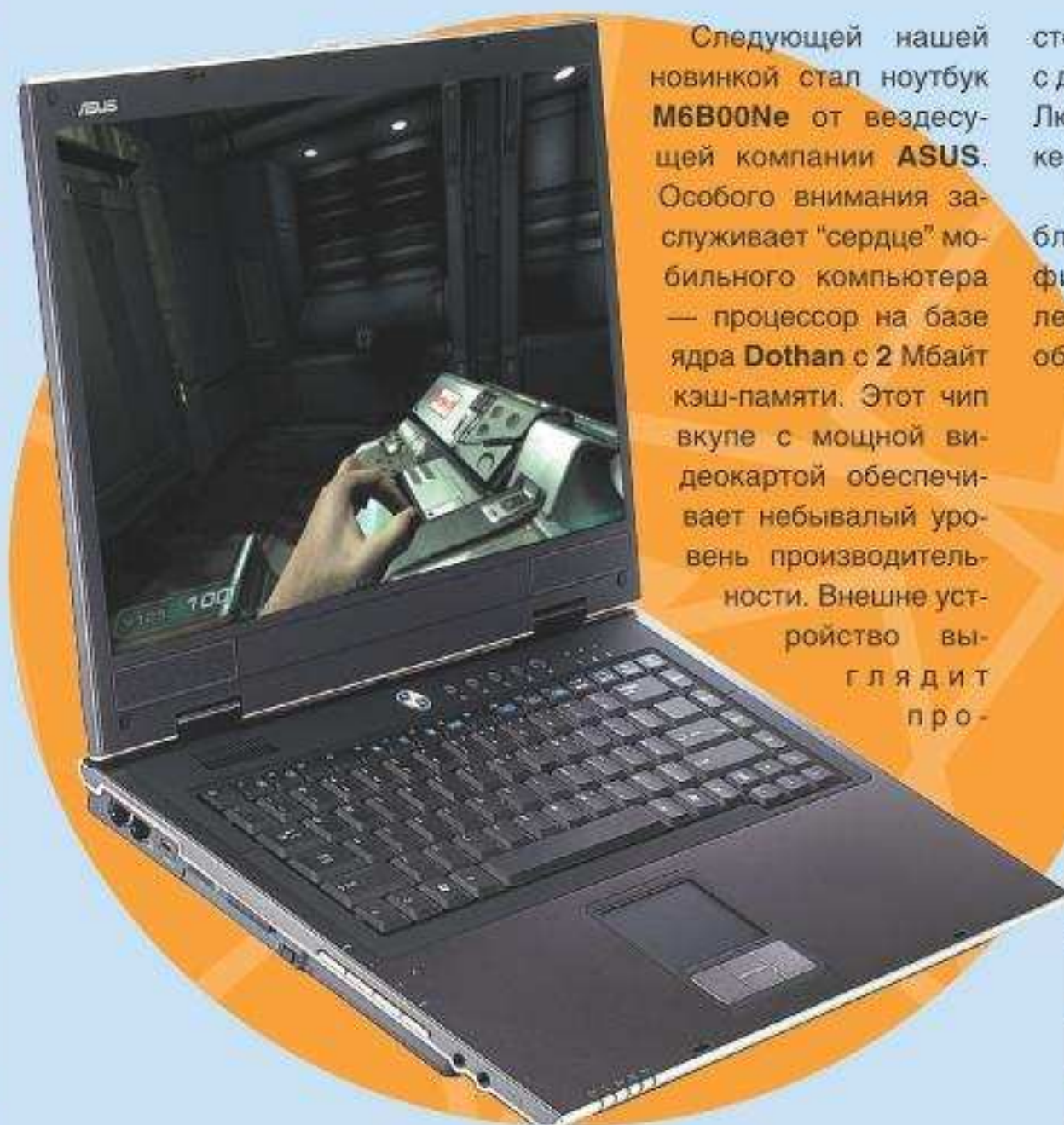
Приятно порадовало то, что ПО полностью русифицировано. Среди главных его особенностей хотелось бы отметить возможность организации трансляций по локальной сети и поддержку программы телепередач на неделю с возможностью обновления через интернет. Единственным недостатком GoTView PCI DVD стало отсутствие **FM-тюнера**.

В коробочке вместе с тюнером идут два компакт-диска с драйверами и программным обеспечением, пульт дистанционного управления, ИК-приемник, кабель minijack-RCA (2 разъема) и руководство пользователя.

Технические характеристики • Разрешение видеоизображения: 720x576 точек • Поддерживаемые системы: NTSC, PAL, SECAM • Возможность записи в форматы: AVI, DV, WMV и MPEG 1, 2, 4 • Аппаратный фильтр подавления шумов: есть

Что?	внутренний ТВ-тюнер
Почему?	встроенный кодировщик MPEG 1/2 и полностью русифицированный интерфейс
Сколько?	\$123
Где?	www.portos.ru

ASUS M6B00Ne



Следующей нашей новинкой стал ноутбук **M6B00Ne** от вездесущей компании **ASUS**. Особого внимания заслуживает "сердце" мобильного компьютера — процессор на базе ядра **Dothan** с 2 Мбайт кэш-памяти. Этот чип в купе с мощной видеокартой обеспечивает небывалый уровень производительности. Внешне устройство выглядит про-

сто и в то же время элегантно. Изображение выводится на ЖК-экран с диагональю **15,4 дюйма**, рабочее разрешение матрицы — **1280x800**. Любопытно, что в ноутбук встроены четыре динамика — два на крышке и на днище!

Комплект поставки у **ASUS M6B00Ne** просто королевский: блок питания, набор кабелей и переходников, оптическая мышка, фирменная сумка, заглушка для отсека сменных устройств, коллекция различных компакт-дисков с играми и программным обеспечением.

Технические характеристики • Процессор: Intel Pentium-M с тактовой частотой 1,8 ГГц (ядро Dothan, 2 Мбайт кэша второго уровня) • Графическая карта: решение на базе чипа ATI Radeon Mobility 9700 с 64 Мбайт видеопамати • Дисплей: ЖК-экран размером 15,4 дюйма по диагонали (оптимальное разрешение — 1280x800) • Встроенный винчестер: 60 Гбайт (5400 об/мин) • Оперативная память: 512 Мбайт DDR333 (максимальный объем — 2 Гбайт) • Привод для оптических дисков: Combo-привод (24X/24X/8X/24X) • Поддерживаемые стандарты флэш-карт: SD, MMC, MS и MS Pro • Сетевые контроллеры: Wi-Fi (IEEE 802.11b) и GigaLAN (10/100/1000) • Разъемы: четыре USB 2.0, FireWire, PC Card Type II • Источник питания: литий-ионная батарея емкостью 4400 мАч • Максимальное время автономной работы: 5 часов • Операционная система: MS Windows XP Home Edition • Габариты: 354x273x30 мм • Вес: 2,8 кг • Другое: интегрированный модем 56 Кбит/с и инфракрасный порт

Что?	ноутбук на базе мобильной платформы Intel Centrino
Почему?	достойные технические характеристики и стильный дизайн
Сколько?	\$2075
Где?	www.aldi.ru

Logitech Z-5500

ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



С каждым днем появляется все больше и больше новых компьютерных игр, в которых звук играет ничуть не меньшую роль, чем графика. Разработчики понимают, что возможности акустических систем сегодня поистине безграничны, и реализуют их по полной программе. Но для того чтобы в полной мере ощутить все прелести новых звуковых движков, нужна достойная акустика.

Совсем недавно семейство аудиосистем от **Logitech** пополнилось, в продажу поступил набор акустики **Z-5500**. Пять колонок без труда справятся с любым звуком, а мощный 10-дюймовый сабвуфер придаст звуковой картине еще большую мощность и насыщенность.

Общая мощность Z-5500 — **500 Вт**. Кроме того, набор оборудован декодером **Dolby Digital** и **DTS**.

Технические характеристики • **Общая мощность:** 500 Вт • **Частотная характеристика:** 35 Гц — 20 кГц • **Отношение сигнал-шум:** до 100 дБ • **Колонки:** 127x168x76 мм (центральная колонка), 203x95x89 мм (сателлиты) • **Сабвуфер:** 300x299x368 мм (Z-5500)

Что?	5-канальный набор акустики
Почему?	высокое качество звука и поддержка Dolby Digital и DTS
Сколько?	\$390
Где?	www.intershop.ru

LaCie d2 Hard Drive Extreme

Очень часто в нашей жизни возникают ситуации, когда без переносного накопителя данных просто не обойтись (например, захотите обменяться новыми фильмами или музыкой). Как это сделать? Иной раз можно воспользоваться обычным винчестером, но постоянно выкручивать его из системного блока — дело неблагодарное. Так что для таких походов лучше воспользоваться портативным винчестером,



например **LaCie d2 Hard Drive Extreme** объемом 160, 200 и 250 Гбайт.

Эти харды заключены в корпус из специального пластика. Подключаются они через интерфейсы **FireWire 400**, **FireWire 800** или **USB 2.0**.

Технические характеристики • **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин • **Размер буфера:** 8 Мбайт • **Емкость винчестера:** 160, 200 или 250 Гбайт • **Интерфейсы:** USB 2.0, FireWire 800, FireWire 400

Что?	портативные винчестеры
Почему?	высокая скорость обмена информацией и высокая надежность
Сколько?	\$262, \$284, \$318 (160, 200, 250 Гбайт)
Где?	www.mobilecomp.ru

Genius SW-J2.1 330

При покупке компьютера все внимание сосредоточено на «внутренностях» корпуса и мониторе. Клавиатура, мышь и колонки зачастую покупают «на сдачу». Через несколько недель пользователь начинает понимать, что мощности двух маленьких колоночек не хватает для того, чтобы нормально посмотреть фильм или поиграть в какую-нибудь игру, ощутив при этом все прелести звукового сопровождения. В этот момент человек начинает копить деньги на новую акустическую систему.

И в очередной раз встает вечный вопрос «что купить?». Как вариант можно рассмотреть новую аудиосистему **Genius SW-J2.1 330**. Этот набор акустики состоит из двух колонок и сабвуфера, в корпус которого встроен усилитель. Сабвуфер выполнен в деревянном корпусе и обладает небольшими габаритами. При этом он выдает довольно внушительные басы, хотя, конечно, к разряду «зубодробительных» их не отнесешь. Внешний вид сателлитов получился приятным: элегантные колонки серебристого цвета отлично впишутся в любой интерьер. К акустической системе можно подключить наушники — для этого на передней панели сабвуфера размещен специальный разъем.

К достоинствам аудиосистемы стоит отнести невысокую цену — всего **\$44**.

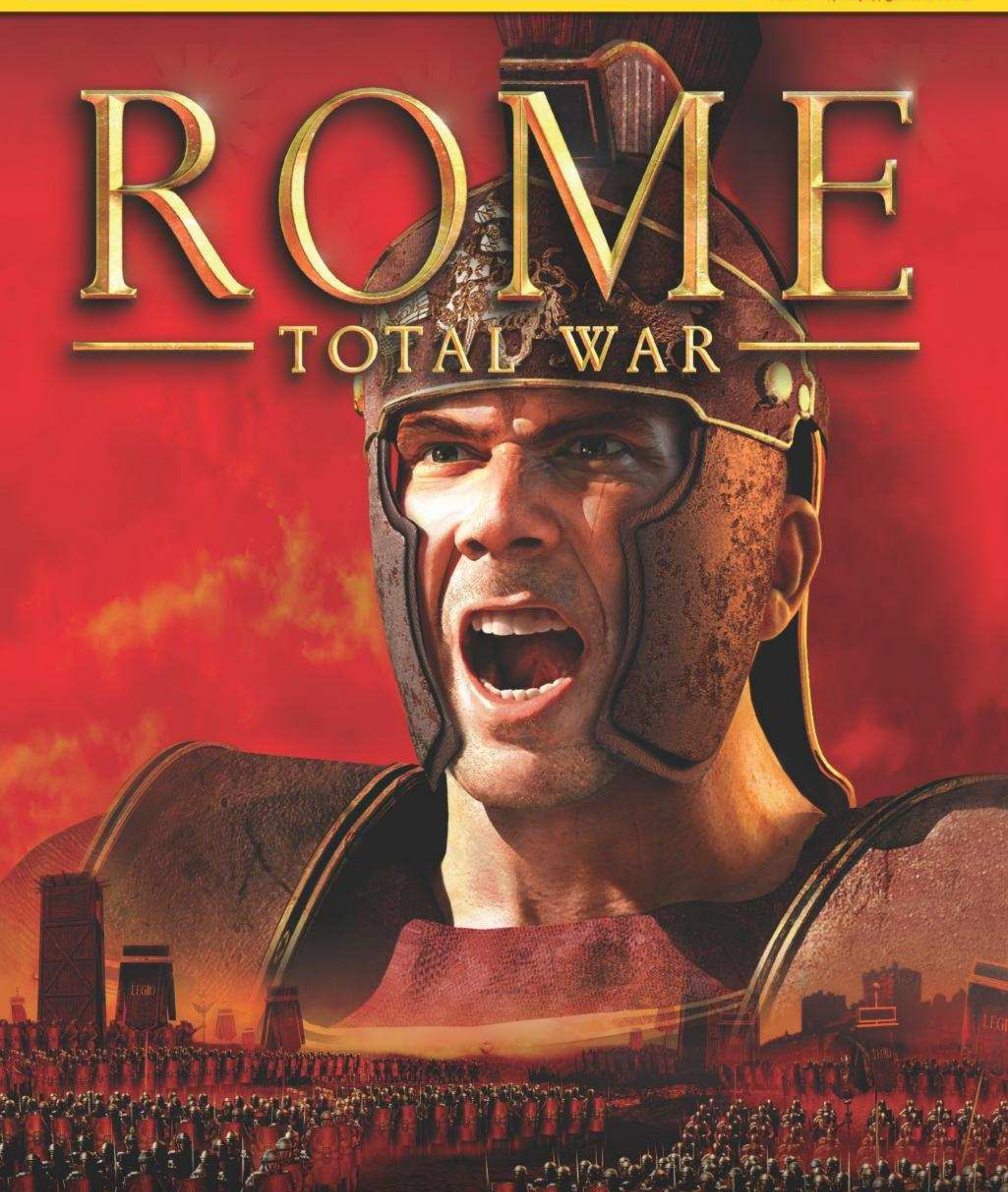


Технические характеристики • **Диапазон частот:** 100 Гц — 20 кГц • **Пиковая мощность:** 330 Вт • **Габариты сабвуфера:** 120x200x230 мм • **Размеры сателлитов:** 75x234x73 мм

Что?	акустическая система 2.1
Почему?	отличная замена «стандартным» компьютерным колонкам за смешные деньги
Сколько?	\$44
Где?	www.e-star.ru

ROME

TOTAL WAR



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Creative MuVo Micro N200



Представители компании **Creative** известили общественность о начале продаж нового MP3-плеера с флэш-памятью — **MuVo Micro N200**. Этот девайс весит всего 32 г, причем практически треть от этой цифры приходится на батарейку. Размеры устройства составляют 34x66x13 мм, при этом по техническим характеристикам малютка не уступает своим соперникам: здесь и встроенный FM-приемник, и диктофон, и возможность прямого кодирования в MP3-формат. Многим понравится ЖК-дисплей с яркой голубой подсветкой, на котором отображается информация о настройках тюнера, название

и продолжительность проигрываемой композиции. Кстати говоря, FM-приемник ловит станции довольно хорошо и умеет запоминать частоты любимых радиостанций.

Управление плеером интуитивно понятно, и главную роль в этом играет графический интерфейс с картинками. Другое дело, что меню MuVo Micro N200 могли бы перевести на русский язык. Быть может, в новых прошивках он появится, как знать.

Заряда одной батарейки типа AAA хватает на целых 15 часов. Для загрузки музыки на плеер достаточно просто подключить его к компьютеру, никакого дополнительного соф-

та устанавливать не нужно.

На прилавках магазинов представлены MuVo Micro N200 в корпусах черного и белого цвета. При этом в продаже будут четыре версии плеера с разным объемом встроенной памяти: 128, 256, 512 Мбайт или 1 Гбайт. В комплект поставки плеера входят: ремешок, клипса для ремня, наушники и руководство пользователя.

Технические характеристики

Экран: ЖК-дисплей с яркой голубой подсветкой
Встроенная память: 128, 256, 512 Мбайт и 1 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: WMA и MP3
Источник питания: одна AAA-батарейка
Максимальное время работы: 15 часов
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Размеры: 34x66x13 мм
Масса: 32 г (вместе с батарейкой)

Что?	MP3-плеер с флэш-памятью
Почему?	очень компактные габариты и малый вес
Сколько?	\$ 120, \$147, \$199, \$253 (128, 256, 512 Мбайт, 1 Гбайт)
Где?	www.alion.ru

Minox DC-4211



Компания **Minox** объявила о начале продаж цифровой камеры DC-4211. В ней используется 1/2,5-дюймовая ПЗС-матрица с 4 млн. пикселей, что позволяет делать снимки с разрешением до 2272x1704. Благодаря встроенно-

му микрофону вы сможете добавлять звуковые комментарии к фотографиям.

Камера позволяет снимать видеоролики со звуком (разрешение 320x240), которые сохраняются в формате AVI. Отснятый материал хранится на флэш-карте формата SD. Отснятое видео и снимки вы сможете рассматривать на 2-дюймовом ЖК-экране.

Интуитивно понятный интерфейс DC-4211 обязательно понравится покупателям. Жаль только, нет поддержки русского языка.

Комплект поставки Minox DC-4211 порадует вас: в коробочке с камерой лежат USB-кабель, ионно-литиевый аккумулятор, блок питания, чехол, ремешок и диск с драйверами и программами.

Технические характеристики
Сенсор: 1/2,5-дюймовая ПЗС-матрица, 4 млн. пикселей
Фокусное расстояние: 32-96 мм (в 35 мм эквиваленте)
Увеличение: 3x оптическое, 3,6x цифровое
Светосила: F2,8-F4,8
Таймер: 10 секунд
Диапазон выдержек: 1/1000-1/2 с
Карты памяти: SD
Максимальное разрешение снимков: 2272x1704
Запись видео: разрешение 320x240 (15 кадров в секунду), максимальная длительность ролика 30 секунд
Форматы файлов: AVI, JPEG, DCF, DPOF
Дисплей: 2-дюймовый ЖК-экран
Размеры: 89x24x55 мм
Масса: 125 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	недорогой аппарат со всеми необходимыми функциями
Сколько?	\$302
Где?	www.digitalshop.ru

Sharp Zaurus SL-C3000

Компания **Sharp** подложила нам настоящую "портативную бомбу", которая может "взорвать" рынок КПК и произвести настоящую революцию. Дело в том, что новый наладонник

Zaurus SL-C3000 оборудован встроенным винчестером на 4 Гбайт! Подобного рода устройств на относительно молодом рынке КПК до сегодняшнего дня еще не было.

В основе карманного компьютера лежит процессор **Intel Xscale** с частотой 416 МГц. Изо-



бражение выводится на 3,7-дюймовый сенсорный дисплей с разрешением 640x480 точек. Модель SL-C3000 оборудована 16 Мбайт флэш-памяти и 64 Мбайт ОЗУ. Через разъемы

для **Compact Flash Type II** и **SD/MMC** в КПК можно устанавливать модем, модуль сотовой связи, Ethernet-адаптер или контроллер **Wi-Fi**. Любопытно, что в Zaurus SL-C3000 используется **Linux**!

Новый КПК выполнен в раскладном корпусе и по дизайну напоминает миниатюрный ноутбук. Стоит сказать, что Zaurus SL-C3000 все-таки вышел за рамки определения "карманный компьютер", ведь его габариты составляют 12,4x8,7x2,5 см, а весит он целых 300 г.

Технические характеристики

Процессор: Intel Xscale PXA270 с частотой 416 МГц
Экран: 3,7-дюймовый сенсорный ЖК-дисплей с разрешением 640x480 пикселей
Встроенная память: 16 Мбайт ПЗУ + 64 Мбайт ОЗУ
Винчестер: 4 Гбайт
Карты памяти: SD и MMC
Источник питания: встроенный литий-ионный аккумулятор
Операционная система: Linux
Интерфейсы: USB, ИК-порт
Размеры: 124x87x25 мм
Вес: 300 г

Что?	карманный персональный компьютер
Почему?	встроенный винчестер емкостью 4 Гбайт
Сколько?	\$1000
Где?	www.utility.ru

palmOne Tungsten T5



Карманный компьютер **palmOne Tungsten T5** стал, пожалуй, одним из самых ожидаемых КПК этой осени. И вот, наконец, наладонник поступил в продажу. Устройство получилось очень интересным и, безусловно, займет достойное место и на российском рынке.

Вместо сердца у T5 процессор **Intel Xscale** с частотой **416 МГц**. Этот мощный чип без труда справится со всеми современными задачами: тормозов не будет ни во время прослушивания музыки, ни во время просмотра видеороликов, ни в момент, когда очередной монстр незаметно подкрадется к вам в одной из новых бродилок. Изображение в наладоннике выводится на **ЖК-**

Технические характеристики

Процессор: Intel Xscale с рабочей частотой 416 МГц
Дисплей: ЖК-экран с разрешением 320x480 точек, 65536 цветов
Встроенная память: 256 Мбайт
Флэш-карты: SD/SDIO/MMC
Интерфейсы: Bluetooth, ИК-порт, USB
Операционная система: Palm OS 5.4.5
Источник питания: встроенный аккумулятор емкостью 1300 мАч
Габариты: 121x78x16 мм
Вес: 160 г

экран с разрешением **320x480**. T5 снабжен объемом памяти **256 Мбайт**. Из них пользователю будет доступно **215 Мбайт**, причем вся память энергонезависима. Это означает, что информация будет в безопасности даже после полной разрядки аккумулятора. На Tungsten T5 установлена операционная система **Palm OS 5.4.5** и русифицированный пакет офисных приложений **Documents To Go 7.0**. Питается КПК от ионно-литиевой батареи емкостью **1300 мАч**.

К сожалению, не обошлось без недостатков: в T5 нет функции диктофона, а также отсутствует контроллер **Wi-Fi**. Но это можно легко исправить, подключив соответствующую карту к разъему для SD/SDIO/MMC.

В комплект поставки Tungsten T5 входят: стилус, защитная флип-крышка, набор кабелей и диск с программным обеспечением.

Что?	карманный персональный компьютер
Почему?	большой объем встроенной памяти и высокая производительность
Сколько?	\$385
Где?	www.ultracomp.ru

Handspring Treo 600



Наконец-то до России добрался GSM-коммуникатор

нов с сенсорными экранами. При этом функциональности Treo 600 позавидуют многие конкуренты: устройство уступает навороченным наладонникам, пожалуй, только экраном — диагональ **2,5 дюйма** с разрешением **160x160**.

Обидно, что, несмотря на наличие микрофона, в новом коммуникаторе нельзя делать голосовые заметки. Как бы то ни было, плюсов у новинки значительно больше: внешняя клавиатура дает возможность комфортно работать с коммуникатором без стилуса, с помощью встроенной фотокамеры можно делать неплохие снимки с разрешением **640x480**, а емкий аккумулятор обеспечивает **12 часов** непрерывной работы.

Стоит сказать, что Treo 600 очень хорошо справляется с ролью телефона — он хорошо ловит сеть. И ведь как же удобно набивать SMS-ки на клавиатуре!

Handspring Treo 600, который уже довольно давно продается в США и в Европе. Устройство выделяется из массы подобных гаджетов компактными размерами — девайс можно смело назвать самым маленьким среди всех наладонников, коммуникаторов и смартфо-

Технические характеристики

Дисплей: цветной 2,5-дюймовый ЖК-экран с разрешением 160x160
Процессор: TI OMAP 1510 с частотой 144 МГц
Видеокамера: 1,3 мегапикселя
Карты памяти: SD и MMC
Полифония: 16 голосов
Операционная система: Palm OS 5.2.1
Размеры: 112x60x22 мм

Что?	GSM-коммуникатор
Почему?	Компактный и очень удобный
Сколько?	\$645
Где?	www.palmshop.ru

Casio QV-R52

С недавнего времени на прилавках российских магазинов можно встретить цифровую фотокамеру **Casio QV-R52**, которая оборудована 5-мегапиксельной ПЗС-матрицей. Новинка выглядит элегантно и обладает массой полезных функций, среди которых хотелось бы выделить возможность записи видеороликов с разрешением **320x240** пикселей (**15 кадров** в секунду). Снимки и видеоклипы можно просматривать на цветном ЖК-экране с диагональю **2 дюйма**.

Камера подключается к компьютеру через **USB-порт**. Для хранения снимков можно использовать флэш-карты стандартов **SD** и **MMC**. Объем встро-



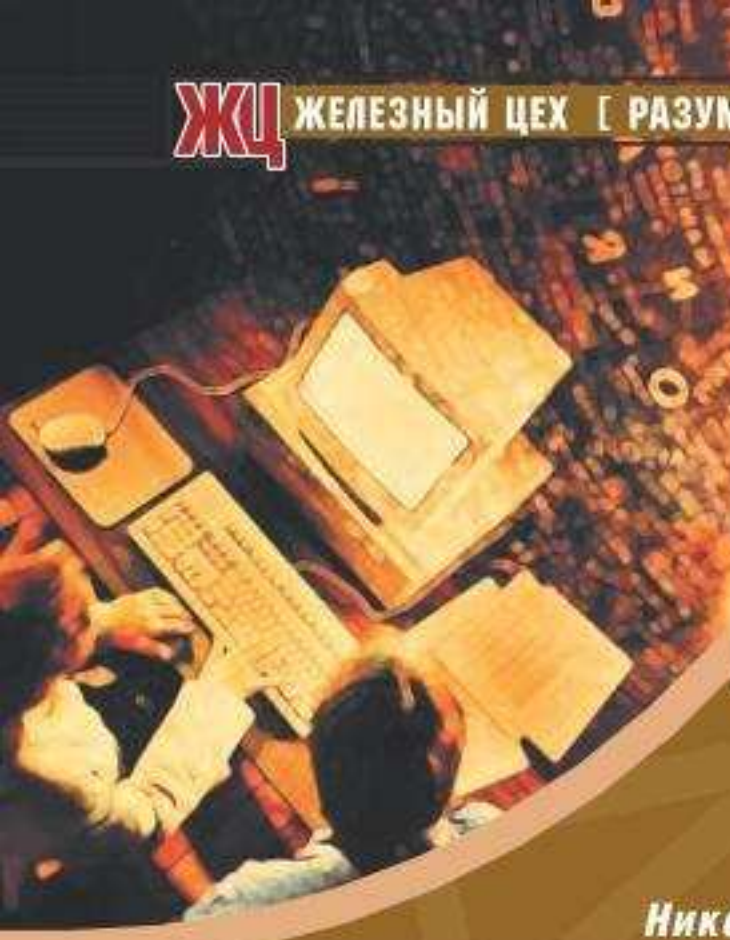
енной памяти составляет **9,7 Мбайт**.

В комплект поставки входят две **AA-батареи**, но сразу советуем вам присмотреться к каким-нибудь аккумуляторам. Помимо пары батареек, в коробке лежат блок питания, карта памяти **SD** емкостью **16 Мбайт**, **USB-кабель**, руководство пользователя и диск с софтом.

Технические характеристики

Матрица: 1/1,8-дюймовая ПЗС, 5,25 млн. пикселей
Объектив: трехкратный зум, фокусное расстояние 39-117 мм (в эквиваленте для 35 мм пленочных камер)
Диафрагма: F2,8/F4,9
Увеличение: 3х оптическое, 4х цифровое
ЖК-экран: 2-дюймовый ЖК-дисплей
Карты памяти: SD и MMC
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, AVI, DCF, DPOF
Запись видео: 320x240 (15 кадров в секунду)
Максимальное разрешение снимков: 2560x1920 точек
Диапазон выдержек: 4-1/2000 с
Таймер: 2 и 10 с
Интерфейс: USB
Габариты: 88x60x33 мм
Масса: 168 г (без батареи)

Что?	Цифровая камера
Почему?	Хорошие характеристики и невысокая цена
Сколько?	\$361
Где?	www.tsms.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

В последнем разумном компьютере вы увидите множество изменений. Главным образом это коснется платформы Intel. Таки появилось в продаже достаточное количество новых материнских плат на базе чипсетов семейства i915 и i925, процессоров тоже хватает, правда, пока это только Pentium-серия. Бюджетные Celeron все еще отсиживаются в старом добром Socket 478. Не стоит забывать и про PCI-видеокарты — именно под эту шину уже появились NVIDIA GeForce 6600 GT и ATI X700 Pro. Оба решения крайне сбалансированы и легко обставляют бывшие Hi-End-карточки а-ля Radeon 9800 Pro и GeForce 5900XT!

Увы, цены на платформу Socket 939 от AMD до сих пор остаются очень высокими, поэтому приходится выбирать все тот же Socket 754.

Ну а теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов www.ultracomp.ru и www.oidi.ru).

Дешево и сердито (категория

“Меньше \$500”). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. В игры поколения Doom 3 и Half-Life 2 в высоком разрешении особо не побегаешь, однако эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр.

Для AMD мы в этот раз поставили карту Giga-Byte GA-7N400-L (nForce2 Ultra 400), для Intel — ASRock P4148 на базе достойного чипсета i848P. Главное же изменение для обеих платформ — это новая видеокарта! Gigabyte GVR955128DE 128 Мбайт на базе графического процессора Radeon 9550. Любопытно, что видеокарты на его базе лишь немногим дороже Radeon 9200, но при этом обладают действительно большей производительностью. Такая замена тем более актуальна в связи с выходом все новых игр, которые требуют от железа все большего и большего. А покеровое шоу никому не нужно.

Смерть тормозам (категория “Меньше \$1000”). Игровые системы этой категории представляют

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 560 (Socket 775, Prescott, 3.6 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	430,50
Материнская плата: DFI Lan Party 925X-T2 (Socket 775, i925X, DDR2-533+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound 7.1, SATA RAID, USB 2.0, Gb LAN, ATX, Retail)	210,10
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	249,00
HDD: Western Digital 740GD 2x74 Гбайт, 10000 об/мин, 8 Мбайт	368,60
Видеоплата: MSI RX800XT-VTD256E 256 Мбайт (PCI-E, Radeon X800XT, VIVO, DVI, Retail)	532,40
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	76,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, черный, окно)	204,00
Колонки: Creative Inspire 7.1 TD7700 (6x 8 Вт RMS, 1x 20 Вт RMS, 1x 24 Вт RMS, декодер, Retail)	218,40
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	84,00
Клавиатура: Logitech Internet Navigator SE (USB+PS/2)	45,60
Монитор: Sony SDM-HX73S Silver (17-дюймов, 1280x1024)	561,60
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	218,40
Итого:	\$3205,50
Замена 1: Sony SDM-S94B Black (19-дюймов, 1280x1024)	128,50
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (7x 70 Вт RMS, 210 Вт RMS, декодер, Retail)	164,00
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педаль Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	52,30
Со всеми наворотами:	\$3908,20

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	49,40
Кулер: GlacialTech Igloo 2421Pro для FC-PGA и Socket A	6,30
Материнская плата: Giga-Byte GA-7N400-L (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, Sound, USB 2.0, LAN, ATX, OEM)	66,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: M.Tec DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	37,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0802N 80 Гбайт (7200 об/мин, 2 Мбайт)	59,70
Видеоплата: Gigabyte GVR955128DE 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV, DVI, OEM)	57,80
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 16x/48x (IDE, OEM)	23,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Rolser RL C707 (17 дюймов, 1600x1200)	123,90
Итого:	\$496,15
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	49,90
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R96P-C3H 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV, DVI, OEM)	57,70
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$691,45

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2260 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	67,20
Материнская плата: ASRock P4148 (Socket 478, i848P, DDR400, FSB 800 МГц, AGP4x, SATA, Sound, LAN, USB 2.0, ATX)	52,50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: M.Tec DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	37,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0802N 80 Гбайт (7200 об/мин, 2 Мбайт)	59,70
Видеоплата: Gigabyte GVR955128DE 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV, DVI, OEM)	57,80
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 16x/48x (IDE, OEM)	23,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Rolser RL C707 (17 дюймов, 1600x1200)	123,90
Итого:	\$493,55
Замена 1: Intel Celeron D 335 (Socket 478, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	44,10
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R96P-C3H 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV, DVI, OEM)	57,70
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$683,05

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	88,80
Материнская плата: DFI NFII Ultra Infinity (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, FireWire, LAN, ATX, Retail)	89,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	82,60
HDD: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Видеоплата: PowerColor R96E-D3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, DDR, TV-Out, DVI, Retail)	169,00
Оптический привод: Sony CRX320A (IDE, Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, OEM)	47,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	191,10
Итого:	\$920,50
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	24,60
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: HIS Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro (TV, DVI, Platinum Retail)	75,40
Опция 1: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$1215,30

собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

Для Athlon XP мы, как и в прошлый раз, рекомендуем поставить DFI NFII Ultra Infinity, для Pentium 4 — EPoX EP-4PDA3I. Не так давно в продаже появились новые жесткие диски от Western Digital серии RAID Edition. Эти винчестеры стали существенно быстрее своих предшественников. На приставку RAID не стоит обращать внимания, и в "одиночном" режиме 1200SD RE работает прекрасно, но если вы хотите большей производительности от ва-

шей дисковой системы, берите ему в пару такой же винт — разочарованы не будете. Для системы на базе Intel мы предлагаем замены и опции, на которые нельзя не обратить внимания. — это процессор (Pentium 4 520) и материнка (GigaByte GA-8I915P-G) под новый Socket 775, но главное — PCIE-видеокарта Leadtek PX6600GT-TDH128 на основе GeForce 6600 GT.

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производи-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, Prescott, FSB 533 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	131,30
Материнская плата: EPoX EP-4PDA3I (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA, UltraATA 100, Sound 5.1, LAN, USB 2.0, ATX)	73,50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	82,60
HDD: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Видеоплата: PowerColor R96E-D3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 XT, DDR, TV-Out, DVI, Retail)	169,00
Оптический привод: Sony CRX320A (IDE, Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, OEM)	47,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, 1280x1024)	191,10
Итого:	\$946,90
Замена 1: Intel Pentium 4 520 (Socket 775, Prescott, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	38,80
Замена 2: GigaByte GA-8I915P-G (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound, SATA RAID, USB 2.0, LAN, ATX)	48,30
Замена 3: Leadtek PX6600GT-TDH128 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV, DVI, Retail)	69,40
Опция 1: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$1257,30

тельная видеокарта, и хороший многоканальный звук.

Для компьютера на базе AMD больших изменений не было, другое дело, что для ПК на базе Intel мы сразу выбрали системную плату и процессор под Socket 775 и PCIE-видеокарту на базе GeForce 6600 GT! Если вы захотите еще большей мощности, то воспользуйтесь заменой 3 и берите Sapphire Radeon X800 XT 256 Мбайт. Увы, на момент написания в продаже не было PCIE-карт на основе GeForce 6800 GT/Ultra.

Тебя я видел во сне (цена неограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с

большой буквы — Мечта геймера!

В этот компьютер мы поставили самый быстрый Pentium 4 из тех, что сейчас есть, — с частотой 3,6 ГГц, 1 Гбайт DDR2-памяти и десятилетиями Raptor от Western Digital. Стильную лазерную, беспроводную мышку Logitech MX1000 Laser оставили на месте. И снова приходится говорить о том, что так и не появились в продаже видеокарты GeForce 6800 Ultra для PCIE-шины...

Спонсор рубрики

"Разумный компьютер" — "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, NewCastle, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	203,70
Материнская плата: GigaByte GA-K8NPro (Socket 754, nForce3 150, DDR400+, AGP 8x, Sound, UltraATA 133, SATA RAID, FireWire, LAN, ATX)	105,00
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	155,20
HDD: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Видеоплата: PowerColor R98-PC3 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	217,40
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	76,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: ViewSonic VA521 (15-дюймов, 1024x768)	272,00
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Итого:	\$1456,10
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, NewCastle, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	29,00
Замена 2: BenQ FP783 White-Blue (17-дюймов, 1280x1024)	153,30
Замена 3: Galaxy Glacier 6800 GT 256 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	265,50
Опция 1: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	98,70
Опция 2: руль + педаль THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
Со всеми наворотами:	\$2165,15

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 520 (Socket 775, Prescott, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	170,10
Материнская плата: Foxconn 915A03-P-8EKRS (Socket 775, i915P, DDR400, FSB 800 МГц, PCIE, Sound, SATA RAID, USB 2.0, GigaLAN, FireWire, USB 2.0, ATX)	111,30
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	155,20
HDD: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт)	98,70
Видеоплата: Leadtek PX6600GT-TDH128 128 Мбайт (GeForce 6600 GT, PCIE, TV, DVI, Retail)	238,40
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	76,20
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: ViewSonic VA521 (15-дюймов, 1024x768)	272,00
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Итого:	\$1449,80
Замена 1: Intel Pentium 4 530 (Socket 775, Prescott, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	37,90
Замена 2: BenQ FP783 White-Blue (17-дюймов, 1280x1024)	153,30
Замена 3: Sapphire Radeon X800 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XT, VIVO, DVI, TV-Out, Retail)	320,20
Опция 1: Western Digital 1200SD RAID Edition SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	98,70
Опция 2: руль + педаль THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
Со всеми наворотами:	\$2222,45



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Пишет вам ваш заядлый читатель. У меня на компьютере поселилась какая-то тварь под названием **optimize.exe** (C:\Program Files\Internet Optimize). После этого на жестком диске у меня пропало целых 9,5 Гбайт (все файлы у меня на компе занимают 10 Гбайт, а занято на диске 20 Гбайт). Не помогает даже переустановка Windows, а форматировать нельзя — на компе много нужной информации. Помогите, пожалуйста!!!

Данная программа (**optimize.exe**) является составляющей частью программы **Internet Optimizer**. Занимается эта программа тем, что изменяет настройки браузера, оставляя дырку в безопасности **Internet Explorer**. Сделав свое страшное дело, программа не удаляет себя, а прячется среди процессов и ждет новых приказов от своих хозяев. Установить **optimize.exe** могут программы **MoneyTree** или **DyFuCA**. Скачать программу для удаления **Internet Optimize** можно по следующей ссылке: <http://www.enigmasoftwaregroup.com/affiliate/link.php?ref=42&productid=4>.



Здравствуйте. Такая проблема: купил **Warhammer: Dawn of War**. Запустил EXE-файл, а игрушка выдает ошибку, что необходимо 256 Мбайт памяти (у меня 192). Можно ли как-нибудь обмануть компьютер, чтобы он думал, что у меня 256 Мбайт? У меня — Windows XP.

Обычно Windows-приложениям не нужно какое-то определенное количество именно оперативной памяти, так как ее дефицит восполняется файлом подкачки на жестком диске. Проверьте настройки файла подкачки. Возможно, у вас установлен слишком маленький размер swp-файла или на самом диске уже слишком мало свободного места. Если же игра действительно сама проверяет количество оперативной памяти, то ее не обмануть, лучше еще докупить памяти. Виртуальная же память для игры не всегда годится, так как время обращения к жесткому диску гораздо больше, чем к памяти.



С моим DVD-ROM'ом просто беда! Раньше он работал нормально, а теперь с ним постоянно происходят различные неприятности. Например, купил я DVD с игрой **Far Cry**. Вставляю диск в привод, появляется окно с надписью "Автозапуск" и ездящим туда-сюда бегунком. Ездить он так может очень долго, ничего в это время не происходит, короче — диск виснет. Также при включении компьютера на разных моментах загрузки Windows DVD-ROM начинает жужжать с определенной периодичностью, и загрузка останавливается. Помогает только сброс. Так загрузка может закончиться только с 5-10 попытки. Для справки: модель моего привода — **LITE-ON COMBO SHNC-5232K**.

Такое поведение обуславливается или испорченным диском, или плохим приводом. Сначала стоит осмотреть диск, наверняка ты обнаружишь на нем длинный красивый развод или большую царапину. Можно попытаться вытереть его тканью или воспользоваться зеленой (достаточно спорная практика, но многие люди утверждают, что им помогло), но лучше все-таки обменять — диски с видимыми дефектами всегда меняют без разговоров. Также возможно, что виноват DVD-ROM. Дело в том, что дешевые модели приводов могут плохо работать с различными видами DVD-дисков. Известно, что некоторые модели приводов **LITE-ON** плохо работают с DVD-дисками на 2,73 Гбайт, так что ваша проблема, скорее всего, в приводе. В этом случае лучше всего обменять привод на другую модель. Зависание при загрузке происходит из-за того, что Windows тестирует при запуске все устройства, в том числе и DVD-привод. Во вре-

мя тестирования он не может нормально раскрутить диск, и происходит такое зависание. Для того чтобы загрузка продолжилась, нужно просто вытащить диск из привода.



Здравствуйте, Дмитрий. У меня такая проблема. Играть стало практически невозможно, компьютер выкидывает из любой игры, выдавая различные сообщения об ошибках (в некоторых из сообщений есть кнопки отправить и не отправлять отчет). Когда я играю в "Сферу", компьютер просто перезагружается. Я понятия не имею, что делать. Раньше у меня стояла видеокарта **GeForce 4 MX 440**, но когда я поставил **ATI Radeon 9800 XT**, случаи вылета и перезагрузок участились. Подскажите, пожалуйста, как можно исправить эту проблему. У меня стоит: **Pentium 4 2,4 ГГц**, **512 Мбайт**, **Radeon 9800 XT 256 Мбайт**, **Microsoft Windows XP Service Pack 2**. Заранее спасибо за помощь.

Ключевое слово в описании вашего компьютера скорее не **Radeon 9800 XT**, а **Service Pack 2**. Дело в том, что SP2 кардинально меняет систему работы Windows XP с сетевыми протоколами. Это делает использование Сети гораздо безопаснее, но приводит к проблемам в работе старых (до 2004 года выпуска) сетевых игр. Список их довольно велик: **Unreal Tournament 2003**, **Quake 3**, **Warcraft III** и так далее. К этому списку можно добавить и "Сферу". Microsoft делать с этим ничего не хочет, аргументируя тем, что данные игры используют устаревшие и потенциально опасные протоколы связи. Некоторые из разработчиков данных игр уже выпустили патчи для обеспечения совместимости с SP2. Следите за обновлениями своих любимых игр.



У меня постоянно вылезают ошибки при работе в MS Office XP, причем глюки происходят в нескольких приложениях. Мой вопрос таков: каким способом (способами?) можно сбросить все настройки офиса в состояние по умолчанию без переустановки программы? От некоторых глюков даже снос и повторная установка офиса не помогают.

Действительно, **Office 2000/XP/2003** можно переустановить виртуально, то есть не удаляя все файлы, а просто вернув всем ключам реестра исходные значения с помощью утилиты **Office Profile Wizard**, входящей в пакет **Office Resource Kit Tools**. Но для начала придется скачать соответствующий пакет: www.microsoft.com/office/ork/2000/default.htm — Office 2000 Resource Kit Tools; www.microsoft.com/office/ork/xp/default.htm — Office XP Resource Kit Tools; www.microsoft.com/office/ork/2003/default.htm — Office 2003 Resource Kit Tools.

После установки пакета закройте все программы Office, в меню "Пуск" → "Программы" → "Средства Microsoft Office" → **Microsoft Office Resource Kit Tools** → **Profile Wizard**. После запуска программы нажмите **Next** → **Restore previously saved settings option**, отметьте флажок **Reset to defaults before restoring settings**. В окне **Edit** удалите все имена файлов, если они там будут. Нажмите **Finish**. Ответьте **Yes**, когда вам зададут вопрос, хотите ли вы удалить все настройки (This will restore the Office default settings on this computer. Are you sure you want to continue?). И нажмите **Exit** после сообщения: "You have completed the Profile Wizard. The default settings of the Office Settings were restored". Теперь "Офис" принял свой первоначальный вид.

В дополнение отмечу, что необходимо лишь удалить все файлы **Normal.dot** (файл, отвечающий за шаблон оформления документа Word по умолчанию), которые вы найдете на диске (обычно **Windows\Application Data\Microsoft\Шаблоны\Normal.dot** (Windows 9x) или **Documents and Settings\Имя_Пользовате-**

ля\ApplicationData\Microsoft\Шаблоны\Normal.dot (Windows NT)), и очистить папки офисной автозагрузки с названиями типа:

Program Files\Microsoft Office\Office\XLStart,
Program Files\Microsoft Office\Office10\Startup,

Documents and Settings\Имя_Пользователя\Application Data\Microsoft\Word\Startup (Windows NT) либо: Program Files\Microsoft Office\Office10\Startup и Windows\Application Data\Microsoft\Word\Startup (Windows 9x).



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. В последнее время у меня при загрузке компьютера стал появляться синий экран смерти, где можно только разобрать: STOP: 0x000000C5 (0xE188A000, 0x00000002, 0x00000001, 0x80534FD9). Причем раза со второго, после нажатия заветной клавиши Reset, система все-таки запускается. Также иногда, когда уже работаешь, опять появляется экран смерти, но там уже можно разобрать вот это:

SMTCPMON.SYS PAGE_FAULT_IN_NONPAGED_AREA

STOP: 0x00000050 (0xFF882000, 0x00000000, 0xF97DCE11, 0x00000000)

SMTCPMON.SYS-Address F97DCE11 base at F97DB0000, Date Stamp 41480fe3

У меня: Windows XP Pro SP1, процессор Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мбайт, GeForce 2 MX\400 64 Мбайт. Заранее спасибо.

Ваша ошибка происходит в файле **smtcpmon.sys**. Данный файл используется программой **All-in-one Secret Maker**. Она сочетает возможности брандмауэра и функции удаления спама. По всей видимости, программа конфликтует с сетевыми драйверами **Windows** или других программ. Вам необходимо удалить данную программу (при этом обязательно **uninstaller'ом**, а не вручную) и перезагрузиться. Если же **Secret Maker** вам так дорог, то поочередно удаляйте все остальные сетевые программы, вычисляя проблемное приложение.



Пишу вам из далекого, занесенного снегом городка Раелова. У меня неприятность с моим компьютером. Он у меня очень старенький, но работать на нем можно, да и играть можно, если не пытаться запускать что-то сделанное после 2001 года. Проблема же вот какая: не могу поставить **Windows XP**, а она нужна для того, чтобы работала одна необходимая мне программа. При запуске установки и первой перезагрузке появляется черный экран, и дальше установка не идет. Помогите, пожалуйста. Мой компьютер (только не смейтесь): Duron 900, 128 Мбайт, GeForce 2 MX, Chaintech 7AJA2.

Да, проблема не просто старая, а можно сказать — древняя. Но ничего, мы отвечаем на любые вопросы, даже на те, у которых истек срок годности. Проблема заключается в том, что на комбинацию чипсета **VIA KT133A** и видеокарты **GeForce2 MX** нельзя установить **Windows XP**! Работать в **Windows XP** с таким оборудованием можно, а вот устанавливать — нет. Когда-то на сайте то ли **VIA**, то ли **Microsoft** висел очень “практичный” совет — на время установки системы вытащить **GeForce2 MX** и поставить другую карточку. После установки ОС можно обратно поставить **GeForce2 MX**. Интересная идея, не правда ли? Затем, конечно, было выпущено обновление для **BIOS** материнской платы, в котором на первой строчке списка исправлений большими буквами было написано, что решена проблема с установкой **Windows XP** на карте **GeForce2 MX**. Наверняка обновление и сейчас лежит на сайте производителя платы — **Chaintech** (www.chaintech.com.tw).



Здравствуйте, уважаемый академик компьютерных наук Дмитрий Горячев. Я слышал, что клавиша **Windows** (та, что с соответствующим значком) имеет еще кучу возможностей, кроме появления “Главного меню” при нажатии на нее. Как их активировать?

Как меня уже только не называют! Вот теперь академиком компьютерных наук. Я, наверное, первый народный академик (по ана-

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

На этот раз читатели проявили завидную активность, и советов у нас несколько.

Первый читательский совет пришел от **Константина Артемкина**. Сей ученый муж глаголет: “Немногие знают, что можно составлять свою заставку (скринсейвер). Заставка составляется из картинок, находящихся в папке “Мои рисунки”. Картинки выезжают с разных сторон экрана и появляются многими другими интересными способами. Выбирается такая заставка, как обычно, на закладке “Свойств экрана” -> “Заставка”. Называется она презентация “Мои рисунки”.

Второй совет пришел от **GODzilla**. “Прошу опубликовать мой совет в “Горячей линии”, так как мне кажется, что он будет интересен широкому кругу ее читателей. В **Windows** есть возможность изменять размер картинок в режиме отображения папок “Эскизы страниц”. Для этого нужно зайти в редактор реестра и найти следующие ключи:

Для активного пользователя:

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer

Для всех пользователей:

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer

В одном из этих ключей добавьте параметр типа **DWORD** с названием **ThumbnailSize** и дайте ему какое-то шестнадцатеричное значение между **32** и **256**. Это число означает размер картинок в “Эскизе страниц”.

логии с народным артистом), что очень приятно.

Возможностей у клавиши **Windows** действительно много, вот полная таблица возможностей этой клавиши (клавиша после знака “+” должна быть нажата одновременно с **Windows**):

Windows + D: аналогично действию значка “Свернуть все”, но удобнее, так как можно сворачивать все окна, даже не видя панели задач;

Windows + E: вызов “Проводника”;

Windows + F: активация диалога поиска файлов;

Windows + Ctrl + F: активация диалога поиска компьютеров;

Windows + F1: запуск справки **Windows**;

Windows + R: диалог “Выполнить...”;

Windows + break: вызов диалогового окна “Свойства системы”;

Windows + Shift + M: отменить сворачивание всех окон;

Windows + L: закрыть (Lock) компьютер, если на учетную запись стоит пароль, то для входа обратно в **Windows XP** придется его ввести;

Windows + U: запуск “Диспетчера служебных программ”.



Многоуважаемый Дмитрий Горячев, у меня постоянно всплывает ошибка **Machine Debug Manager**, когда я устанавливаю **Office XP**. Подскажите, как от нее избавиться.

Наверное, полный текст сообщения об ошибке выглядит так: **Machine Debug Manager the service could not be uninstalled. If you click OK to this error message, Setup completes successfully.** Сообщение об ошибке возникает по следующей причине: вы устанавливаете **Office XP** на компьютер с операционной системой **Windows 2000** и запускаете инсталляционный файл офиса с выбранной при установке возможностью **Web Scripting**.

В такой ситуации установщик офиса не может зарегистрировать файл **mdm.exe**. Он не может быть зарегистрирован на системе **Windows 2000**, потому что **mdm.exe** нужно, чтобы у пользователя были привилегии “Администратора” в локальной системе, для того чтобы файл смог себя зарегистрировать.

Обходится эта ошибка следующим образом. Ставьте **Office XP**, зайдя в **Windows** как администратор или пользователь из “Администраторской группы”. Еще можно использовать ключ **/j** при запуске установки **Office XP**. Например, можно написать в командной строке что-то подобное такому выражению **path\Setup /j**, где **path** — это полный путь к инсталляционному файлу “Офиса”.

Также у вас может появляться такое же сообщение, если вы хотите добавить возможность **Web Scripting** через установку офиса. Исправляйте это точно так же, как описано в предыдущем случае.

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИMOZILLA МЕТИТ
В СЕТЕВЫЕ ГОДЗИЛЛЫ

Популярность **Mozilla Firefox 1.0** (эта версия вышла в начале ноября), самого удачного из альтернативных браузеров, растет не по



ДОРАСТЕТ ЛИ MOZILLA FIREFOX ДО ИНТЕРНЕТ-ГОДЗИЛЛЫ. ПОКАЖЕТ ТОЛЬКО ВРЕМЯ. НО ВСЕ ЗАДАЧКИ ДЛЯ ЭТОГО У НЕЕ ЕСТЬ.

дням, а по часам. К концу ноября количество скачиваний достигло отметки 5 млн., и это явно не предел — поток пользователей, напуганных постоянными сообщениями об

обнаружении новых дыр в **Internet Explorer**, даже и не думает иссякать. Ажиотаж вокруг новой версии **Mozilla Firefox** достиг такого размаха, что о ее выходе рассказали даже некоторые телеканалы (в Дании, например). Разработчики программы сообщают, что они не намерены почивать на лаврах, а планируют в ближайшем времени внести в нее дальнейшие улучшения, в частности интегрировать "Мозилку" с утилитами-поисковиками и доработать механизм блокировки рекламы. Все эти усовершенствования должны упрочить позиции **Mozilla Firefox 1.0** настолько, что уже в следующем году ее доля на рынке составит 10-12% (по крайней мере, так говорят аналитики из **WebSideStory**). Думаю, преодоление десятипроцентной отметки станет своего рода психологическим барьером, после достижения которого пользователи начнут скачивать ее еще интенсивнее, а **Microsoft** наконец слезет с печи и начнет как-то совершенствовать подгнивающий **Internet Explorer**.

АМИНЬ?

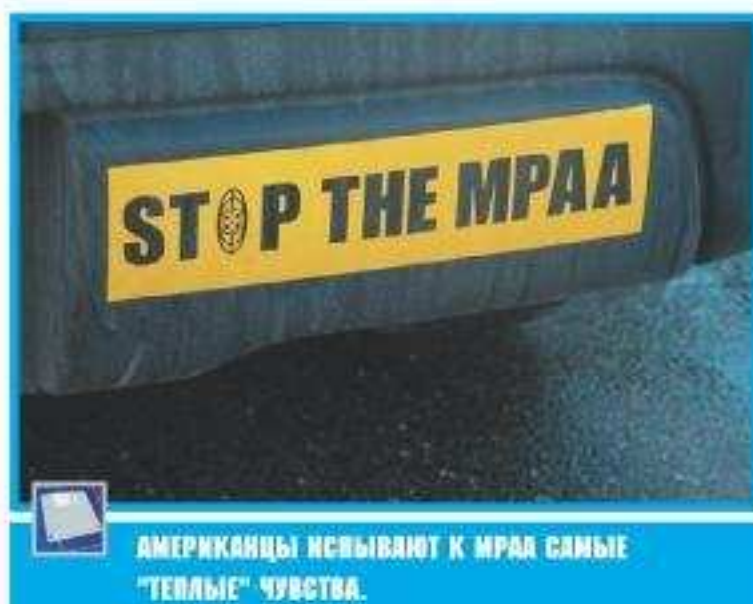
Те из вас, кто регулярно заглядывает в "Игроманский стандарт", наверняка уже обратили внимание, что вот уже несколько номеров подряд мы выкладывали одну и ту же версию **Winamp** — 5.05. Новых версий программы не



ПЯТАЯ ВЕРСИЯ WINAMP, ВОЗМОЖНО, СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ В ИСТОРИИ ЭТОГО ПЛЕЕРА.

появлялось уже несколько месяцев (**Winamp 5.06** вышла буквально на днях). И вот в чем, оказывается, дело: работать над **Winamp** сейчас попросту некому, из **Nullsoft** уволились "последние из могикан". Новые версии программы еще будут выходить, но каких-то серьезных изменений ждать не стоит. Причиной ухода разработчиков стали постоянные разногласия с компанией **America Online** (крупнейший провайдер США), владельцем **Nullsoft**. AOL, как выяснилось, зарулили в свое время две очень перспективные разработки (технологии **Gnutella** в 2000 г. и защищенную сеть **WASTE** в 2003 г.), чем довели главу **Nullsoft** Джастина Фрэнкеля и многих других сотрудников до белого каления. Впоследствии большая их часть уволилась. Саму AOL возможная смерть знаменитого плеера, похоже, не особо волнует — у нее сейчас своих проблем хватает (конкуренты отгрызают все большую и большую долю клиентов).

ПИРАТОВ — НА РЕЮ!



АМЕРИКАНЦЫ ИСПЫВАЮТ К МРАА САМЫЕ "ТЕПЛЫЕ" ЧУВСТВА.

Дурной пример, как известно, заразителен: глядя на то, как лихо **Американская ассоциация звукозаписывающих компаний (RIAA)** снимает головы "пиратам" (на днях в США были поданы иски еще против 761 человека; за каждую композицию, выложенную в интернете незаконно, она требует компенсации в \$150000), **Американская ассоциация кинокомпаний (MPAA)** тоже развернула массовые репрессии: поданы иски против пиринговых сетей **eDonkey**, **Kazaa** и **Grokster**, а также более чем 200 человек, обвиняемых в нелегальном распространении фильмов через Сеть). Судя по всему, RIAA и MPAA действуют сообща: одновременно появились результаты очередного исследования от очередного аналитического агентства (на этот раз — от Национального бюро экономических исследований), которое, разумеется, свидетельствует только об одном — файлообменные сети наносят ущерб продажам музыки. Тем временем их лоббисты пытаются протолкнуть в Конгрессе законопроект, по которому лица, скачивающие пиратскую музыку и фильмы, будут подлежать уголовной ответственности (максимальное наказание — тюремное заключение сроком до пяти лет!). Кроме всего прочего, Американская ассоциация кинокомпаний планирует начать распространение некой утилиты, которая будет автоматически отслеживать пиратчину на компьютере и самостоятельно удалять ее (!). По словам авторов программы, предназначена она в первую очередь для родителей, желающих обезопасить себя от исков на тот случай,

EASTER EGG

MACROMEDIA DREAMWEAVER 4.0

Откройте "Панель объектов" (**Objects Palette**), создайте новый слой (**Layer**). Затем откройте "Панель слоев" (**Layers Palette**), дважды щелкните по новому слою в "Панели слоев" (**Layers Palette**) для переименования слоя и назовите слой "ToastyYourOwn". В открывшемся окне вы увидите следующее сообщение: "So, I see you want to toast your own..." После этого нажмите "OK" — и вы попадете на страницу www.dreamcentral.com/tyo

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо программы, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором **RAR** и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

если их обожаемое чадо скачает из Сети какой-нибудь "варез" без их ведома.

ПЕРВЫЕ РАЗВЕДАННЫЕ
О ПОИСКОВИКЕ MICROSOFT

Наконец-то появились первые осязаемые свидетельства того, что **Microsoft** разрабатывает собственный поисковик, способный искать информацию как в Сети, так и на самом компьютере. Называться он будет **MSN Toolbar Suite**. Недавно в интернет просочились первая информация и скриншоты этой программы. Утилита состоит из нескольких компонентов (**Desktop Search**, **Pop-up notifier**, **Outlook Toolbar** и др.), а при установке интегрируется с **Outlook**, **Internet Explorer** и **MSN Desktop**. **MSN Desktop Search** устанавливается отдельно и является почти полным аналогом **Google Desktop**, которую мы выкладывали на наш диск в одном из прошлых номеров.

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫ

MOZILLA FIREFOX 1.0

Клавиша **Ctrl** в **Mozilla Firefox 1.0** способна здорово облегчить жизнь пользователя и ускорить целый ряд операций:

Ctrl+щелчок мышью по ссылке — открыть страницу в новой вкладке.

Ctrl+плюс/минус (или вперед/назад колесиком мыши) — увеличить или уменьшить шрифт на текущей странице.

Ctrl+B — открыть закладки.

Ctrl+H — открыть history.



ИНСТАЛЛЯЦИЯ "ДЕИНСТАЛЛЯЦИЯ" ОБЗОР ЛУЧШИХ ПРОГРАММ ДЛЯ ДЕИНСТАЛЛЯЦИИ... ПРОГРАММ

По роду деятельности мне приходится постоянно устанавливать и удалять огромное количество программ. После каждой сдачи рубрики "Полезный софт" на рабочем столе громоздятся десятки налезавших друг на друга ярлыков, трей в развернутом состоянии вольготно расквартировывается на всю "Панель задач" до самой кнопки "Пуск", открытое подменю "Пуск\Программы" не помещается на экране, а за то время, что загружается Windows, можно четыре раза перечитать модную нынче книжку "Дао Винни-Пуха". Вынести все лишнее из трей, очистить "Рабочий стол" и "Пуск" — вовсе не проблема, но вот вернуть системе быстрое действие и избавиться от глюков — задача куда менее тривиальная. Тут не поможет ни массовый геноцид, ни даже самые зверские чистки.

НЕИЗБЕЖНОЕ ЗЛО

О том, что быстрое действие компьютера напрямую зависит от количества побывавших на нем программ, знают (или догадываются) многие, но причины такого положения вещей очевидны далеко не для всех. В чем все дело: каждая программа при инсталляции прописывает себя в реестре и создает множество сторонних файлов (динамически компонуемые библиотеки DLL, всевозможные драйвера и пр.), рассеянных по всему жесткому диску. Большая часть этих файлов и записей в реестре остается на диске даже после удаления программ, тем самым снижая быстрое действие и отъедая свободное место. Штатные деинсталляторы, которые входят в комплект почти всех приложений, как правило, действуют очень "избирательно", поэтому после них тоже остается много лишнего. Такое безобразие творится почти

со всем софтом и объясняется оно тем, что разработчики просто не заинтересованы в создании нормальных деинсталляторов, на совесть дезинфицирующих компьютер: одним это просто не нужно, а для других (в первую очередь авторов shareware) это означает потерю заработка, ведь тогда условно-бесплатные программы можно будет использовать почти бесконечно. Закончился trial-период — удалил и поставил заново. А теперь представьте, что будет с вашей системой после инсталляции/деинсталляции одной-двух-трех сотен программ. С разработчиков взятки гладки: в лицензионных соглашениях (которые никто никогда не читает) они честно предупреждают, что никаких гарантий от сбоев они дать не могут. Не нравится — не инсталлируй. А раз уж поставил, не изволь жаловаться на последствия.

Но выход есть: всегда можно прибегнуть к помощи специальных деинсталляторов, вычищающих систему намного лучше, чем штатные средства и входящая в комплект Windows утилита "Установка и удаление программ" (см. "Панель управления"). Во времена безраздельного царствования DOS такой проблемы, как очистка реестра и жесткого диска от следов удаленных программ не существовало, поскольку для того чтобы удалить программу, достаточно было снести папку с ее файлами, а реестра у DOS попросту не было. Впервые такие проблемы начались в Windows 95 (Windows 3.1.1 была не самостоятельной операционкой, а лишь надстройкой над DOS). В эту ОС был включен собственный инсталлятор/деинсталлятор, но работал он, как и сейчас, далеко не так хорошо, как хотелось бы. Поэтому уже в 1996 году появляется первый деинсталлятор от сторонних производителей — **UnInstaller** производства фирмы **MicroHelp** (позже права на него отошли к небезызвестной **McAfee**). Сегодня на рынке присутствует несколько десятков программ такого рода. О лучших из них мы вам сейчас и расскажем.

ADD-REMOVE MASTER 4.1

Add-Remove Master, как и основная масса бесплатных деинсталляторов, имеет при себе лишь то, что положено "по уставу", и ничего "лишнего". Установка/удаление программ, поиск, просмотр Program Info (данные о разработчике, его сайт, путь к деинсталляционному файлу, версия и размер программы), которую, кстати, мож-

но редактировать, плюс истории, куда заносится информация обо всех проинсталлированных и удаленных программах. Из недостатков упоминания заслуживают медленная работа утилиты — по крайней мере, невооруженным взглядом разница в скорости между ней и дефолтной "Установкой и удалением программ" не заметна. А жаль, ведь виндовый деинсталлятор не любит в том числе и за нерасторопность.

Плюсы

+ Наличие всех необходимых функций, бесплатность.

Минусы

— Медлительность.

Резюме: Add-Remove Master 4.1 — безоговорочный победитель... среди бесплатных деинсталляторов. Программа хороша, но противопоставлять ее платным аналогам — все равно что сталкивать лбами боксера в легком весе и необъятного борца сумо.

ADD/REMOVE PLUS! 5.0



Главной изюминкой и основным преимуществом этой программы можно назвать опцию **Assisted Uninstall**, позволяющую удалить даже те приложения, которые с деинсталляторами не уживаются (DirectX, например, можно удалить только специальной утилитой). По правде говоря, такая фишка есть и в других деинсталляторах (**Force Removal** в **Advanced Uninstaller PRO 2004**), но здесь она работает лучше всего. В остальном все как обычно: просмотр "статкарточки" каждой программы (имя в реестре, путь к деинсталляционному файлу, разработчик, его сайт и т.д.), смена иконок, логи...

Плюсы

+ Функция **Assisted Uninstall**, с помощью которой можно удалить даже ту программу, которая не работает с деинсталляторами...

Минусы

— ...но больше ничего примечательного в этой утилитке нет...

Резюме: ...а потому порекомендовать ее можно лишь как альтернативу более мощным **Advanced Uninstaller PRO 2004** и **Ashampoo UnInstaller Platinum Suit 1.0**.

ADVANCED UNINSTALLER PRO 2004 V. 6.7.4

Про эту программу можно сказать только одно — лучше просто не бывает.

STARFORCE CLEAN 1.0

Печально известная защита **StarForce**, не понаслышке знакомая отечественным игрокам, оставляет после себя целую кучу электронного мусора. Многие игры, обнаружив в системе следы **StarForce**, наотрез отказываются запускаться. Избавиться от них поможет утилита **StarForce Clean**. Есть, правда, одно "но": ее разработчиками является **Protection Technology**, авторы той самой горе-защиты, поэтому полной уверенности в том, что **StarForce Clean** действительно удаляет все подчистую, быть не может...





Advanced Uninstaller PRO 2004 начисто удаляет любой софт, причем делает это в несколько раз быстрее, чем если бы вы воспользовались "Установкой и удалением программ". Особо упрямые программы, которые не желают подчиняться указаниям своего родного деинсталлятора (такое иногда бывает), уничтожаются насильно — для этого есть опция Forced Removal. Приложения, установленные недавно, подсвечиваются красным.

Этой же утилитой можно почистить список автозагрузки, реестр, кэш браузера, меню "Пуск", удалить ненужные шрифты, временные файлы Windows, cookies, плагины для браузера и интерфейсные панели, встраиваемые в Internet Explorer каждой второй программой (на такую пакость способны даже ICQ и мой любимый Download Master).

Плюсы

+ Быстрая работа, безупречная очистка всего, что вообще можно от чего-то очистить, изменяемый интерфейс.

Минусы

— Платность.

Резюме: Advanced Uninstaller Pro 2004 — тот самый борец сумо, о котором мы говорили в обзоре предыдущей программы. Щедро удобренное рекламными эпитетами название не врет — утилита действительно самая "advanced" и "pro".

ASHAMPOO UNINSTALLER PLATINUM SUIT 1.0



"Шампунь" выступает почти в той же весовой категории, что и Advanced Uninstaller PRO 2004. Ассортимент "услуг", предлагаемых программой, достаточно широк: установка/деинсталляция приложений, поиск и удаление пустых папок, cookies, вре-

менных файлов, дубликатов и шрифтов, а также очистка кэша браузера. Удаленные файлы можно складировать в бэкап. Программа снабжена наглядной системой помощи, которая подробно разъясняет смысл каждого действия. Удалять из браузера интерфейсные панели и плагины "Шампунь", увы, не умеет.

Плюсы

+ Красивый интерфейс, практически полный комплекс опций.

Минусы

— Платность, нестабильность в работе (программа иногда подвисает).

Резюме: При всех своих достоинствах "Шампунь" уготована лишь роль второго плана — Advanced Uninstaller PRO 2004 превосходит его в плане функциональности, да и trial-период (время, в течение которого можно бесплатно пользоваться программой) у него дольше (20 дней против 10 у "Шампуня").

FRESH SYSTEM 2.1.4



Еще одно комплексное решение для вывода из системы всевозможных виртуальных шлаков. **Fresh System** способна не только деинсталлировать ставшие вдруг неудобными юзеру программы, но и очищать кэш браузера, удалять с компьютера пустые папки, временные файлы и их дубликаты, а также редактировать список автозагрузки. Вкус, как всегда, портит одна-единственная ложка дегтя — платность этой утилиты.

Плюсы

+ Ммм... Если не перечислять в сто пятидесятый раз одни и те же достоинства, то упомянуть стоит лишь о 30-дневном trial-периоде — тогда как остальные деинсталляторы жмются лишь 10-20 дней.

Минусы

— Ничего нового по сравнению с другими деинсталляторами, да еще и — мы знаем, что мы зануды — платность.

Резюме: Среднеарифметическое. Будь программа бесплатной, цены бы ей не было. А так — просто одна из многих.

TENEBRIL UNINSTALLER 1.2

По аналогии с Advanced Uninstaller PRO 2004 и Ashampoo Uninstaller Platinum Suit, эта программка, кроме своих профильных функций — собственно инсталляции и деинсталляции приложений, способна выполнять массу других задач: сканирование реестра на предмет "мертвых" и ненужных



ключей, редактирование списка автозагрузки и меню "Пуск", очистку кэша браузера, удаление временных файлов (которые вопреки названию почему-то все время пытаются обосновать на диске на ПМЖ). Последние две функции, к слову, можно автоматизировать, обязав программу выполнять их при каждом включении/выключении ПК, раз в неделю или раз в месяц.

Плюсы

+ Возможность автоматизации ряда действий.

Минусы

— Платность (предупреждали ведь, мы — зануды!).

Резюме: Честно говоря, мы даже и не знаем, что сказать. Все, что бы мы ни сказали, может в равной мере относиться и к Tenebril Uninstaller, и к "Шампуню", и к Fresh System. Ибо разницы между ними — с гулькин нос.

Проблема засорения компьютера мусором, остающимся после удаленных программ, назрела уже достаточно давно, но ее решение до недавнего времени заботило лишь конечных пользователей да разработчиков деинсталляторов. Но деинсталляторы — решение вынужденное и половинчатое, они не способны полностью справиться с удалением виртуального хлама. **Microsoft** предложила другой путь — обязательную сертификацию всех программ на предмет того, что они действительно не оставляют после себя абсолютно ничего (причем сертификацией собиралась заняться сама же Microsoft). Инициатива редмондцев встретила сопротивление со стороны большей части разработчиков: для авторов shareware, например, такая мера повлечет потерю всех доходов, ведь если следы от программ будут вычищаться полностью, это означает, что стирать и устанавливать ее заново, не оплачивая регистрацию после истечения пробного периода, можно будет до бесконечности. Трудно сказать, как Microsoft решит этот вопрос, но, согласитесь, такая тенденция не может не обнадеживать. Кто знает, может быть, завтра мы забудем про сторонние деинсталляторы и будем пользоваться только тем, что встроено в Windows? Получилось ведь у Microsoft с **Media Player** (правда, только к десятой версии)?.. ■

CD и DVD
**СОФТВЕРНЫЙ
НАБОР****СВЕЖАТИНА!****ГВОЗДЬ НАБОРА****MOZILLA FIREFOX 1.0****Разработчик:** Mozilla Foundation**Язык:** английский, русский**Тип распространения:** donateware**Сайт:** www.mozilla.org

Признаться, до недавнего времени я крайне скептически относился к альтернативным браузерам — все они по тем или иным причинам уступали **Internet Explorer**, а такой фактор, как защищенность (а с этим у "Ослика" большие проблемы) слишком уж неосязаем. Точно так же рассуждали, по всей видимости, и миллионы других пользователей. **Mozilla Firefox** — первый альтернативный браузер, к которому у меня нет ни одной серьезной претензии. От количества функций разбегаются глаза: просмотр веб-страниц в многооконном режиме, встроенная система поиска, подавитель всплывающих окон, баннерорезка и download-менеджер, бесчисленное количество плагинов, минимальное число уязвимостей... черт возьми, всего и не перечислить!..

Рейтинг: **10****ABOUT:BUSTER 4.0****Разработчик:** Marcin Kleczynski**Язык:** английский**Тип распространения:** donateware**Сайт:** www.malwarebytes.biz/index.php

Несмотря на, скажем так, малость неприглядную внешность (интерфейс минималистичнее некуда — одно крошечное окно и три

кнопки), пользы от **About:Buster** куда больше, чем от иных софтверных "комбайнов". Все, что делает эта программка, — удаляет угнездившиеся в компьютере spyware и "левые" DLL-файлы, но делает она это так хорошо, что даже придирчивые обозреватели сайта SoftPedia.Com (один из крупнейших файловых архивов Сети) поставили ей максимальную оценку — пять из пяти.

Рейтинг: **8****AIDSOID VIEWER 1.06****Разработчик:** Алексей Дорошенко**Язык:** русский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** http://aidsoid.nm.ru

Утилита для приверженцев минимализма. **Aidsoid Viewer** — небольшой, но довольно шустрый просмотрщик изображений, поддерживающий все самые распространенные форматы графических файлов. Программа еще не успела обрасти плагинами, поэтому ее дистрибутив весит всего лишь чуть больше мегабайта. Основным достоинством **Aidsoid Viewer** является возможность просмотра SWF-файлов (то бишь flash-роликов).

Рейтинг: **7****ANT MOVIE CATALOG 3.4.3****Разработчик:** Antoine Potten**Язык:** английский**Тип распространения:** donateware**Сайт:** www.antp.be/software/moviecatalog

Незаменимая вещь для киноманов, мечтающих организовать у себя на компьютере свой собственный аналог IMBD. **Ant Movie Catalog** — это продвинутый каталогизатор, при помощи которого можно создать сколь угодно большую базу данных по фильмам. Каждый фильм снабжается исчерпывающим описанием — жанр, режиссер, актеры, даты выхода, формат видео- и аудиодорожек, фреймрейт, разрешение, количество дисков, размер фильма, тип записи, изображение обложки и так далее. Есть даже возможность вести статистику (по самым разным параметрам — продолжительность, субтитры, распределение кинолент по жанрам) и список "должников" (людей, которые взяли у вас тот или иной фильм, но не спешат его возвращать).

Рейтинг: **9****DRIVER CLEANER 3.3****Разработчик:** Ruud Ketelaars**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.drivercleaner.net

Driver Cleaner предназначен для удаления всевозможных драйверов. Аннигиляции подвержены драйвера всех основных производителей — ATI, NVIDIA, SIS, Creative, S3, Intel и даже давным-давно канувшей в Лету 3Dfx. Перед удалением можно сделать резервную копию файлов драйвера и его ключей в реестре.

Рейтинг: **7****EASY CD-DE EXTRACTOR 7.5****Разработчик:** Poikosift**Язык:** английский**Тип распространения:** shareware**ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
ПРОГРАММ**

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

Цена: \$29,95**Способ оплаты:** кредитная карта**Сайт:** www.poikosoft.com

Easy CD-DA Extractor создана для записи/извлечения музыки на/с CD и ее конвертации в любой из поддерживаемых программой форматов (а их довольно много). Все это умеют и другие утилиты, многие из которых к тому же бесплатны, но наш пациент, в отличие от них, может еще и считывать данные с защищенных/поврежденных дисков, а также загружать с сайта www.freedb.org информацию о любом диске на основе его идентификационного номера.

Рейтинг: **8****INSPIREWORKS STORAGE 2.60****Разработчик:** Максим Коробов**Язык:** русский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** http://mcsimm.pochta.ru/index.html

Крайне симпатичный органайзер, в котором удобно составлять расписание дел и хранить контакты. Все записи можно экспортировать/импортировать в XML-файл. Также поддерживается экспорт/импорт ссылок из Internet Explorer/Opera и контактов из Outlook плюс синхронизация с Pocket PC и телефонами Nokia.

Рейтинг: **7****ITUNES 4.7****Разработчик:** Apple Computer**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.apple.com/itunes/download

Самая свежая версия самого симпатичного плеера от самой продвинутой в части дизайна компании — **Apple**. Увы, дизайн — единственное, в чем Apple "самая-самая". **iTunes** очень требователен к объему системных ресурсов и при их недостатке начинает не по-детски тормозить. В общем, только и исключительно для эстетов.

Рейтинг: **8****О РАЗДЕЛЕ**

"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана AVP, Winamp, WinRAR и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

FILEZILLA 2.2.9

Разработчик: Tim Kosse

Язык: английский, русский

Тип распространения: donateware

Сайт: <http://sourceforge.net/projects/filezilla>

Маленький, бесплатный и при этом полнофункциональный ftp-клиент (программа для загрузки файлов на ftp-сайт) с открытыми исходниками. Имеется поддержка файерволов, прокси-серверов, защищенных соединений, Drag & Drop, аутентификации, шифрования через GSS и многое другое.

Рейтинг:  8

NET PROFILES 1.2

Разработчик: Daniel Milner

Язык: английский

Тип распространения: donateware

Сайт: <http://netprofiles.danielmilner.com>

Настройка сетевых параметров компьютера, подключенного к локальной сети, — задача не ахти какая сложная, но делать это вручную на каждой машине, согласитесь, долго и утомительно (особенно, если в сети много компьютеров). Автоматизировать этот процесс поможет **Net Profiles**. Она может создавать профили пользователей, содержащие все настройки сети. Затем этот профиль остается лишь перенести на другой компьютер и загрузить его там.

Рейтинг:  8

REGISTRY MECHANIC 3.0

Разработчик: PC Tools

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$29,95

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, чек

Сайт: www.pctools.com/registry-mechanic

Со временем стабильность и быстродействие любого компьютера начинает снижаться из-за чрезмерной захламленности системы разнообразным мусором (ключи в реестре, оставшиеся от удаленных программ, висющие в автозагрузке процессы, неиспользуемые ярлыки и пр.). **Registry Mechanic** вычистит весь этот хлам, тем самым освободив часть места на диске и ускорив работу системы.

Рейтинг:  8

SBMAV DISK CLEANER 2.2

Разработчик: Антон Максимов

Язык: английский, русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.sbma.com/russian/index.html

С помощью **SBMAV Disk Cleaner** вы сможете очистить компьютер от временных файлов, старых резервных копий и другого мусора, неизбежно накапливающегося со временем на компьютере любого пользователя. Жаль только, что в программе нет планировщика, которым можно было бы автоматизировать процесс "уборки".

Рейтинг:  7

TROJAN DEFENSE SUIT 3 PROFESSIONAL

Разработчик: Diamond Computer System

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$49

Способ оплаты: PayPal, кредитная карта, наложенный платеж

Сайт: <http://tds.diamondcs.com.au/index.php?page=home>

Вплоть до недавнего времени ваш покорный слуга совершенно искренне считал лучшей антитроянской программой **Trojan Remover** — до тех пор, пока не ознакомился с **Trojan Defense Suit 3 Professional**. Утилита отлично чистит систему от троянов, при этом обновления для нее совершенно бесплатны. Настроек очень много, однако назначение некоторых из них для меня осталось загадкой — слишком уж они специфичны. А это уже можно расценить как минус.

Рейтинг:  8

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "ИНСТАЛЛЯЦИЯ "ДЕИНСТАЛЛЯЦИЯ"

ADD-REMOVE MASTER 4.1

Разработчик: Mohamed El-Bably

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://mmhsoft.click-now.net>

Add-Remove Master 4.1 — безоговорочный победитель... среди бесплатных деинсталляторов. Программа хороша, но противопоставлять ее платным аналогам — все равно что сталкивать лбами боксера в легком весе и необъятного борца сумо.

Рейтинг:  7

ADVANCED UNINSTALLER PRO 2004 V. 6.7.4

Разработчик: Innovative Solutions

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$27

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.innovative-sol.com/uninstaller/index.htm

Advanced Uninstaller Pro 2004 — тот самый борец сумо, о котором мы говорили в обзоре **Add-Remove Master 4.1**. Щедро одобренное рекламными эпитетами название не врет — утилита действительно самая "advanced" и "pro".

Рейтинг:  9

ADVANCED UNINSTALLER PRO 2004 V. 6.7.4

Разработчик: Ashampoo GmbH & Co. KG

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$49,99

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.ashampoo.com

Advanced Uninstaller Pro 2004 — тот самый борец сумо, о котором мы говорили в обзоре **Add-Remove Master 4.1**. Щедро одобренное рекламными эпитетами название не врет — утилита действительно самая "advanced" и "pro".

Рейтинг:  9

ASHAMPOO UNINSTALLER PLATINUM SUIT 1.0

Разработчик: Ashampoo GmbH & Co. KG

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$49,99

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.ashampoo.com

При всех своих достоинствах "Шампуню" — уготована лишь роль второго плана —

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ



В "Игроманский стандарт" входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе "CD-Мания".

Kaspersky Anti-Virus Personal 5.0, **Kaspersky Anti-Hacker 1.5**, **DirectX 9.0c**, **DivX 5.2.1**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.16**, **RAD Video Tools**, **Microsoft .NET**, **QuickTime 6.5.2**, **Winamp 5.0.6**, **WinRAR 3.41** (**CheMax**, **Dirty Little Helper** и **Magic Trainer Creator** находится на диске в разделе "КОДЕКС").

Advanced UnInstaller PRO 2004 превосходит его в плане функциональности, а trial-период (время, в течение которого можно бесплатно пользоваться программой) у него дольше (20 дней против 10 у "Шампуня"). Да и цена кусается — за практически идентичные **Fresh System** и **Tenebril Uninstaller** просят сумму в 2,5 раза меньше.

Рейтинг:  8

FRESH SYSTEM 2.1.4

Разработчик: CT-Net Software

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$19

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, чек

Сайт: www.ctnetsoftware.com

Деинсталлятор из разряда "среднее арифметическое". Все необходимое в программе присутствует, но не более. Будь **Fresh System** бесплатной, цены бы ей не было. А так — просто одна из многих.

Рейтинг:  8

TENEBRIL UNINSTALLER 1.2

Разработчик: Tenebril Incorporated

Язык: английский

Тип распространения: shareware

Цена: \$19,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.ctnetsoftware.com

Еще один деинсталлятор, почти ничем не отличающийся от "Шампуня" и **Fresh System**: поиск "мертвых" ключей в реестре, редактирование списка автозагрузки и меню "Пуск", очистка кэша браузера, удаление временных файлов...

Рейтинг:  8

STARFORCE CLEAN 1.0

Разработчик: Protection Technology

Язык: английский, русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.star-force.ru

StarForce Clean поможет вам избавиться от некоторых файлов защиты **StarForce**, остающихся после ее удаления. Следует, правда, оговориться, что разработчиками этой "чистилки" является **Protection Technology**, авторы той самой горе-защиты, поэтому стопроцентной гарантии того, что **StarForce Clean** действительно удаляет все подчистую, дать невозможно.

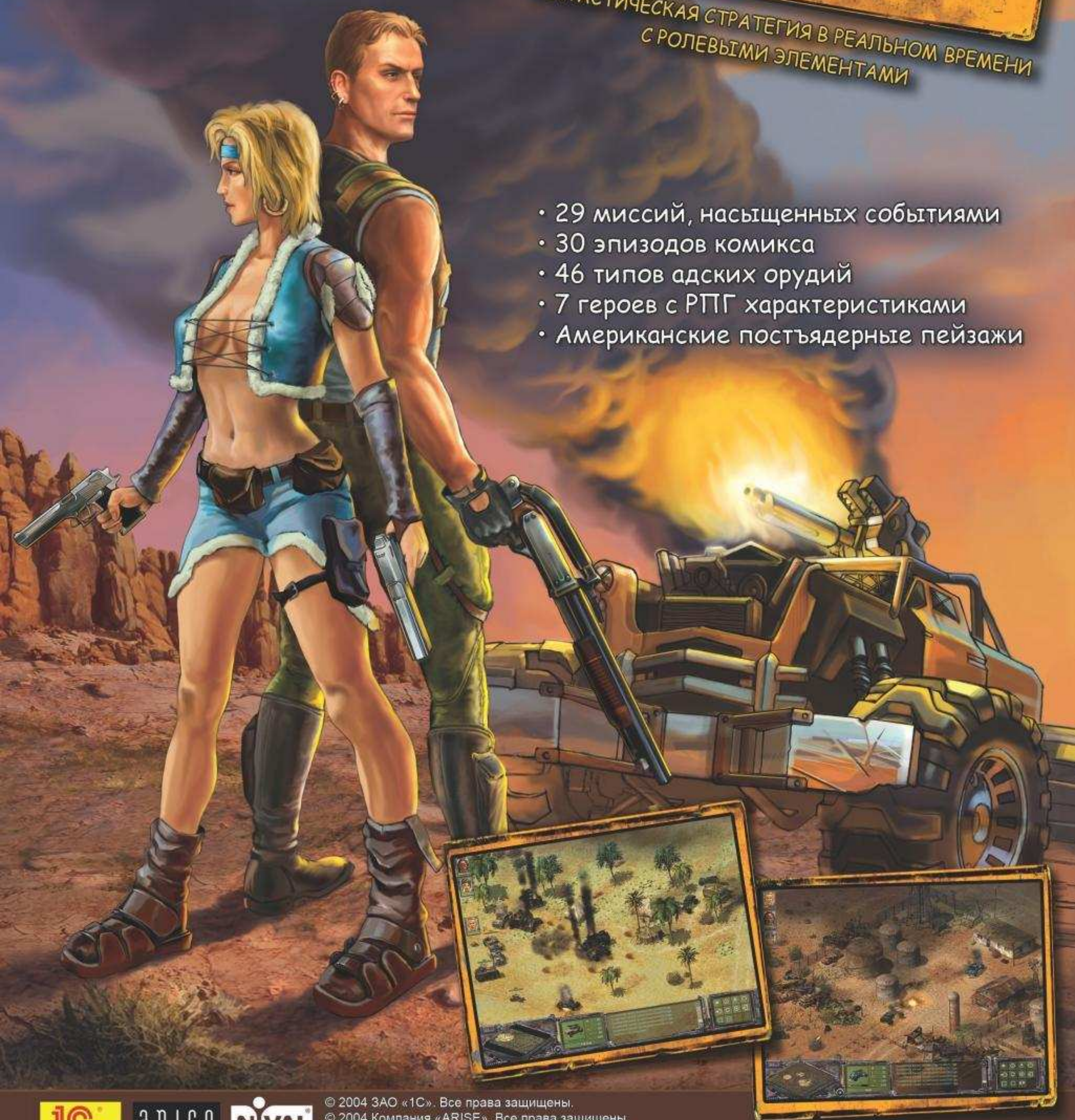
Рейтинг:  7

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постядерные пейзажи





Владимир Болвин

Бурные события осени 2003-го года поставили компанию **Valve** в достаточно тяжелое положение. В первую очередь, из-за громкого преступления — кражи исходного кода Half-Life 2 (далее HL2). Но не только... Собственно, глава компании, Гейб Ньюэлл, поставив в начале года невыполнимую задачу — выпустить игру к 30 сентября — и растрюбив об этом всему свету, сам встал на табуретку и завязал на шее тугим узлом проблем. Однако своими действиями (неважно, умышленно или нет) сетевые преступники дополнительно затянули петлю так, что Valve едва смогла отдышаться. К счастью для нас, у Гейба было достаточно денег, чтобы продолжить разработку игры. К несчастью для хакеров, он был достаточно зол на них, чтобы приложить к поискам жуликов максимум усилий.

Сегодня, когда HL2 уже с нами, мы можем оглянуться назад и детально проанализировать, чего же стоило разработчикам игры довести ее до релиза. Путь был, мягко говоря, тернист...

Кража века

К началу 2003-го года разработка HL2 шла полным ходом. После некоторого затишья команда хорошо продвинулась вперед. Складывалось впечатление: ну вот, еще чуть-чуть — и игра будет готова. Специально к **E3** сделали неплохое демо, и

Гейб, под впечатлением, во всеуслышание заявил, что игра непременно будет лежать на полках магазинов 30 сентября! Как он впоследствии объяснял, ему хотелось усилить мотивацию команды. Стимул, хоть и не пришелся соратникам по душе, вынудил на трудовой подвиг. Работали по 20 часов в сутки. До глубокой ночи окна офиса светились ярким огнем. В многочисленных интервью Гейб направо и налево заверял общественность, что 30-го все будет.

Однако уже в августе стало ясно: чуда не произойдет, HL2 в обозначенный срок не сможет достигнуть нужной стадии готовности. Общительный Гейб стал избегать прямых вопросов по поводу даты выхода. И это при том, что его друзья из ATI (которые спонсировали производство игры на 6 миллионов долларов) запланировали на 30 сентября, дату выхода HL2, грандиозное шоу в бывшей тюрьме Алькатрас... Бедный Гейб прятался и ждал, что проблема как-нибудь рассосется сама собой. Не рассосалась. В Алькатрасе глава Valve делал хорошую мину при плохой игре (к этому моменту сырая версия HL2 все же была готова). Как только после его туманной речи внимание переключилось на кого-то другого, Гейб Ньюэлл тихонько сбежал.

Но и в стенах офиса Valve его ожидали серьезные проблемы. Одиннадцатого сентября Гейб наткнулся в Сети на сообще-



На сайте этого симпатичного парня из Канады исходники HL2 появились раньше всех.

ние, в котором приводилась часть его служебной переписки с программистом **Дейвом Риллером**. Естественно возник вопрос: как она туда попала? Дейв клялся, что он тут ни при чем, и у Гейба не было оснований ему не доверять. Начали опрашивать сотрудников, не замечал ли кто-нибудь каких-то странностей. И вспомнили, что в середине лета несколько раз серверы компании сталкивались с "отказом в доступе". Отмечались всплески необъяснимой сетевой активности. Самому Ньюэллу недавно пришлось дважды переустанавливать систему на своем рабочем компьютере. Его машина по неизвестным причинам временами страшно тормозила и беспричинно обращалась к жесткому диску. Даже после форматирования проблемы не ушли.

Гейб, заподозрив неладное, на всякий случай сменил пароль электронной почты и решил обследовать свой компьютер. К своему удивлению, он обнаружил на жестком диске скрытые разделы неизвестного происхождения. Какие-то непонятные программы прописались в реестре... На других компьютерах компании, подключенных к общей локальной сети, имелись те же признаки постороннего вмешательства. А



Обращение Гейба Ньюэлла

Нам нужна ваша помощь... Да, исходный код, который был обнаружен в Сети — исходный код HL2... Очевидно, есть много разных вещей, таких как лог-файлы IRC, которые могли бы направить наши поиски в нужном направлении. Мы в Valve всегда считали себя частью сообщества геймеров, и я не могу представить себе более подходящих людей, которые могли бы помочь нам разобраться в проблеме, чем это сообщество.

на трех из них были обнаружены клавиатурные шпионы — программа **RemoteAnywhere**, которые отслеживают нажатые пользователем клавиши и сохраняют информацию в скрытый лог-файл. Подозрения переросли в уверенность: сеть Valve была взломана! Ньюэлл метался по кабинетам и с корнем рвал провода подключения к интернету, но поезд уже ушел. Оставалось только гадать, что успел натворить хакер.

Геймеры идут на помощь

Тридцатого сентября, когда весь игровой мир ждал объяснений по поводу невыхода HL2, голова Гейба была занята совсем другим. Пока команда переживала последствия взлома, работала группа специалистов по сетевой безопасности. Они нашли кое-что интересное и сделали однозначный вывод: папки с исходным кодом копировались 19 сентября откуда-то извне. Ситуация прояснилась, но легче не стало. Что сделает хакер? Как предотвратить катастрофу? Гейб знал, насколько сложно в такой ситуации найти взломщика. И он идет на неординарный шаг — обращается к геймерам с просьбой о помощи! Второго октября в 9:04 на форуме www.half-life2.net появляется его призыв ко всей игровой общественности. Он просит всех, кто что-либо знает о краже, сообщать об этом на специальный адрес e-mail.

Огромная армия геймеров — это миллионы глаз по всему земному шару! Гейб, вероятно, рассчитывал на здравомыслие хакера. Тот не мог не понимать, что появление исходного кода в Сети будет немедленно обнаружено кем-то из геймеров. Любой нормальный человек тут же уничтожил бы компромат...

Но хакер оказался, скажем так, необычным. Обращение Гейба скорее спровоцировало его, и уже 4 октября в Сети появился исходный код HL2, а чуть позже, 7-го, — рабочая версия игры. Сказать, что это огорчило команду Valve, — ничего не сказать... Четыре года труда и миллионы вложенных в производство долларов открыто лежали в интернете в свободном доступе. Удар был сильным. Сотрудники растерянно ходили по коридорам и тихо спрашивали друг друга: "Что теперь будет?" Поставили в известность федеральные власти, и за расследование взялось ФБР.

Тем временем геймеры не сидели сложа руки. На ящик **helpvalve** приходили сотни писем и порой — с очень ценной информацией. Именно благодаря поклонникам практически сразу удалось узнать о появлении копий исходников в Сети. Сообщения геймеров со всех уголков Земли давали ФБР богатую пищу для размышлений. И в скором времени у них появились первые подозреваемые...

Рука закона

В 6:30 утра 14 января в дверь бывшего хиппи, а ныне программиста **Криса Тошо-**

ка (Chris Toshok) настойчиво позвонили. Вялый спросонья хозяин, открыв дверь, увидел перед собой высокую блондинку. За ее спиной стояли еще какие-то люди, а по бокам заняли позицию для обстрела два мордоворота с пистолетами в руках.

— Вы Крис Тошок? — спросила блондинка, и, не дожидаясь ответа, сунула под нос опешившему программисту значок агента ФБР. — Вы не против, если мы войдем? Вот ордер на обыск.

Все дальнейшее для Криса походило на продолжение страшного сна. По дому ходили какие-то люди, рылись в его столах, звякали на кухне посудой, перетряхивали белье. Вместе с агентами ФБР на обыске присутствовали сотрудники Секретной Службы. Они-то и объяснили Крису, во что он вляпался. Дело было связано с кражей исходников HL2. По информации федеральных агентов, к преступлению была причастна группа, которая называла себя **"Голодные программисты"** и к которой Крис имел самое непосредственное отношение. По некоторым причинам федеральные службы заинтересовались только содержимым жестких дисков из компьютеров Криса Тошока.

— Если вы имеете отношение к краже, лучше признаться сразу. Судья обязательно это учтет, — доверительно шептала блондинка.

— Да вы что! Я впервые об этом слышу! — натянуто улыбался обыскиваемый.

— Учтите, что, если на ваших компьютерах будут найдены какие-либо улики, вам грозит пять лет тюрьмы, — гнула свое блондинка.

Когда из дома начали выносить оргтехнику и загружать в стоящий неподалеку микроавтобус, настроение Криса испортилось совсем. У "Голодного программиста" забрали девять компьютеров, Xbox, кучу кабелей и даже источники бесперебойного питания.

Как только люди из ФБР покинули помещение, он бросился в комнату своего приятеля, который жил в этом же доме. С его компьютера Крис вышел в Сеть и настроил в комьюнити жалобное послание про то, как "жестокое ФБР врывается в дома невинных граждан и терроризирует их в самой свободной стране мира".

Благодаря этому посланию и тому, что "выемку вещдоков" снимало телевидение, имя Криса стало широко известным. Все последующее скрыто плотной завесой тайны следствия. Однако вряд ли Крису улыбалось на пять лет попасть в общество мускулистых нарушителей закона за "невинное" желание поиграть в HL2 раньше всех... И политического узника из него не вышло, так что путь был один — говорить следователям правду.

Как бы то ни было, после этого ФБР проявило интерес сразу к нескольким людям из разных стран. Медленно и уверенно круг подозреваемых сужался. Дело ускорила сам хакер. Пятнадцатого февраля 2004 года он вдруг прислал Гейбу Ньюэллу письмо, в котором приводил доказательства своего "авторства". Видимо, шум вокруг

кражи начал его беспокоить. В письме он говорил, что не хотел причинять Valve никакого вреда. Что он является фанатом (!) Half-Life и ему страстно хотелось последить за процессом разработки продолжения. Он извинялся и писал, как сильно он уважает Гейба и Valve... А выложил в Сеть результаты их многолетнего труда только потому, что увидел: к 30 сентября HL2 не может быть закончена. Хотел поделиться открытием с общественностью. В общем, Робин Гуд и борец за правду, а вовсе не вор.

Как рассказывает Гейб, поначалу ему хотелось схватить монтировку и отправиться в Германию первым рейсом (письмо было оттуда). Однако он остыл, подумал и написал хакеру ответ, в котором похвалил за высокий "профессионализм". Завязалась переписка. Дошло до того, что Гейб предложил ему работать в Valve и заняться вопросами сетевой безопасности! А кому же еще, ведь хакер так хорошо знал устройство сетей Valve. Это было сказочное предложение... во всех смыслах этого выражения.

Но вместо работы хакера из немецкой провинции **Baden-Wuerttemberg** в Америке с нетерпением ожидали агенты ФБР и тюремная камера. Если бы только 21-лет-



Ордер на обыск квартиры Криса Тошока.

ний **Axel G.**, известный в Сети как **Ago**, сошел бы с трапа самолета, его руки оказались бы скованы наручниками.

Только власти Германии на это не согласились. Предупрежденные заранее, они посчитали, что немецкий вор будет гораздо лучше смотреться в немецкой тюрьме, и арестовали его. Сразу после этого ФБР, скоординировав действия с правоохранительными органами, провела операцию по аресту всех подозреваемых и в других странах.

Следствие еще не закончено, поэтому весь список и полные имена "героев" мы узнаем немного позже.

Чего, спрашивается, не хватало этим юношам? Зачем заниматься таким странным видом экстрима? Когда захотят — всегда поймут, тем более, если многомиллионная армия геймеров окажет содействие. Похитители, конечно, увидели Half-Life 2 первыми, только вот вторая половина жизни у них начинается невесело — за решеткой. А главное — то, что украли компьютерные хулиганы, разительно отличается от того, во что мы с вами совершенно законным образом играем вот уже почти месяц. ■

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую всех, забежавших к нам на огонек. Новый год уже почти приземлился на самый кончик носа, и мы под брызги шампанского, поджигая бенгальские огни от раскаленных ракетлаунчеров, спешим порадовать вас новыми материалами. Дед Мороз настроил множество интересных материалов, да и Снегурка не подкачала. Итак, первое, на что обращаю ваше пристальное внимание — на статью-анонс **EverQuest 2**. Игре суждено стать хитом просто потому, что таким был первый **EverQuest**, и фанаты уже наводнили мир второй части... Но, несмотря на все это, игра, скажем так, не настолько уж идеальна. Во-первых, никаких "новых слов в жанре", во-вторых, требования к железу и коннекту заставляют задуматься — а стоит ли играть. Если выделенка или ADSL, то вопрос сам собой отпадает, а вот если диалап, пускай и продвинутый, то особо не разбежишься.

Также не пропустите — обзор игры **"Берсерк-Онлайн"**, успешной российской коллекционной карточной игры, которая наконец-то перебралась в интернет. И обязательно обратите внимание на вторую часть статьи **"Пингвиномания"**, в которой подробно рассказывается о том, какие инкарнации претерпел "Пингвомет" (игра **YetiSports**) за последние два месяца.

Оставайтесь с нами, и... надежного вам коннекта. Увидимся в новом году!

Алексей Макаренков



школу ружье да и пальнул из него в нескольких одноклассников. В ходе разбирательства выяснилось, что Майкл регулярно играл на компьютере и приставке, любил **Mortal Kombat** и **Quake**, а потому, вероятно, палить начал неспроста. Тогда психиатры решили, что компьютерные игры совершенно не при чем, но это не помешало родственникам пострадавших подать несколько исков на компанию **Midway**. Впрочем, отсудить все равно ничего не вышло.

А вот недавно в США имел место инцидент, который наверняка заставит сторонников версии о вреде компьютерных игр раздуть новую шумиху на тему. Дело было так. Некий онлайн-геймер — по слухам, предпочитал резаться в **EverQuest** и **UO** — разобиделся на своего коллегу по работе, который его прилюдно высмеивал за его увлечения. Нормальный человек бы стерпел, ну или сказал бы обидчику пару ласковых, в конце концов — поколотил бы. Но тут оказался не тот случай. Разобиженный фанат онлайн-ролевых, преисполнившись жаждой мести, решил наказать противника по всем правилам онлайн-мира и самурайского кодекса. Во-первых, он решил своими руками изготовить оружие мщения. И несколько дней напролет мастерил в цеху меч. Затем — в начале очередного рабочего дня — зашел в цех, где работал обидчик, подошел к нему и, прокричав, что это ему кара за недостойное поведение, проткнул мечом. Свидетели утверждают, что когда после первого же удара обидчик (некто **Энтони Вильямс**) упал и истек кровью, геймер очень удивился. По его мнению, видимо, полагалось, чтобы противник зареспавнился и продолжил бой. Правда это или нет — неизвестно, но сейчас убийца находится под стражей в ожидании суда, и, скорее всего, обвинят не только его, но и разработчиков онлайн-игр...

Цены падать не желают

Несмотря на то что уже почти год назад началась ожесточенная битва между интернет-провайдерами ADSL-доступа и компаниями, подключающими пользователей по выделенным линиям, стоимость интернета особо не упала. Да, появились дешевые тарифы ADSL, но вот на выделенные линии цена даже немного подросла. Довольно странно, если учесть, что конкуренция на рынке — не шуточна. Но пока наш рынок интернет-услуг штормит и колбасит, в Европе и Штатах цены продолжают стремительно падать. Только за последнее полугодие стоимость скоростных каналов для конечных пользователей (то есть нас, интернетчиков) упала почти на треть. А по мнению специалистов из независимого аналитического агентства **Broad Group** — уже к середине следующего года упадет еще процентов на десять-пятнадцать.

Отечественные же аналитики пока воздерживаются от официальных заявлений, но как бы между делом говорят, что резкий спад цен нам не грозит еще год-два, а то и больше. Причина проста — рынок еще не насыщен, вот когда предложение будет заметно превышать спрос, тогда да, цены будут падать, а пока — извините, но извольте выкладывать минимум \$30 в месяц за средненького качества анлим, и около \$100 за нормальную скорость. Что ж, будем ждать... Больше ведь ничего не остается.

Ролевки с летальным исходом

Со времен появления первого домашнего компьютера существует два диаметрально противоположных мнения. Первое — что компьютеры, бесспорно — зло, и что от них множество бед. А если где-то кто-то, кто много играет в 3D-шутеры, кого-то ненароком замочил, то это неспроста и исключительно потому, что он геймер и это компьютерные игры его до такого довели. Те, кто это мнение под-

держивает, говорят, что компьютеры вообще и компьютерные игры в частности необходимо срочно либо запретить вообще, либо тщательно контролировать, кто будет на компьютерах играть и работать.

Второе мнение — во всех бедах человечества виноваты вовсе не компьютеры, а сами люди. И если какой-то геймер где-то кого-то замочил, то это не от того, что игры так жутко действуют на любого человека, а исключительно от того, что данный конкретный геймер был не совсем здоров.

Поскольку людям болеть, в общем, свойственно, а среди геймеров действительно иногда попадаются маньяки и убийцы — кто прав, кто виноват, непонятно.

Все помнят случай 1997 года, когда американский подросток **Майкл Карни** принес в



НОВОСТЬ МЕСЯЦА

“Playboy”, груди и коварный силикон

Голландцы — ребята, с одной стороны, совершенно безбашенные. С другой — ценители всего натурального. Например, американскую моду совершенно не признают. В Штатах любая уважающая себя актриса или там поп-звезда так и норовит порадовать публику очередной порцией силикона. Куда только не вживляют синтетический препарат.

Под кожу живота, на бедра, задницу им же наращивают, ну и, конечно, в святая святых — в бюст — помещают, отчего бюст заметно прибавляет в размере и начинает выглядеть максимально аппетитно. В Швейцарии такой фокус не проходит. Там уж если хочешь быть знаменитой, то изволь предъявлять публике все самое натуральное — и грудь, и попу. А если заметят подвох, то тут же из стройных рядов кумиров исключают и подвергнут общественному порицанию, чтобы другим не повадно было.

С голландской актрисой — **Джеорджиной Вербан** — по этому поводу приключился за-



бавный казус. Джеорджина решила сняться для журнала “Плейбой”, все тонкости обсудила, в средства массовой информации тоже сообщила, чтобы поклонники с еще большим нетерпением ждали выхода журнала. Но тут кто-то из репортеров заметил, что вроде бы у мисс Вербан бюст стал несколько больше. И что наверняка это неспроста, а от удар-



ной дозы силикона, заправленной в груди Джеорджины пластическими хирургами. Заподозрил и тиснул заметочку в одной газетке.

Дальше понятно — шум, гам, подтверждения версии, опровержения... Все, как положено. Вербан перед камерами плачет, вне камер — думает, как бы разрулить ситуацию, чтобы в “Плейбое” таки сняли. И придумала... Пошла в клинику, заплатила энную сумму, за что доктора оперативно сделали Джеорджине маммограмму (по-простому — рентгенограмму бюста), и вывесила эти картинки в интернете на своем собственном сайте (www.georginaverbaan.nl). На рентгенах любому понимающего в предмете отчетливо видно, что никакого силикона, все натуральное. Но голландцы быстро смекнули, что понимают, конечно, только медики, но раз уж есть фотографии, то, наверное, не просто так, и бюст натуральный. Тут уж все кричать перестали и сняли Вербан в “Плейбое”.

На скриншотах вы можете наблюдать саму актрису Вербан и маммограмму ее натуральнейшего — без всякого силикона — бюста. А если захотите изучить предмет споров более детально, то можете пройти по адресу: www.georginaverbaan.nl/index.html?page=gallery&p=2&gallery=xray. Там есть еще несколько фотографий.

Скажи паролям — нет

Человек не совершенен. Потому неудивительно, что в большей части неприятностей, случающихся с нами, мы вынуждены винить только самих себя. На примере интернета это особенно хорошо заметно. Забыл пароль — потерял доступ на ресурс. Или не закодировал тот же пароль, а его украл хакер... А если еще и пароль на все почтовые ящики/сайты один и тот же — вообще пиши пропало.

Раз пароль — штука столь ненадежная, от него надо избавиться. Сам Билл Гейтс объявил на одной из конференций, что в ближайшем будущем (насколько ближайшем, правда, не сказал) пароли вообще не понадобятся. На смену им придут специальные карты, идентифицирующие личность. Зашел, например, на почтовый сервер, вставил в специальное окно системного блока карточку и получил доступ к письмам. Просто и удобно.

И все бы хорошо, но два факта не дают окончательно уверовать в скорое пришествие такого счастья. Первое — денег на реализацию и тотальный переход на карты понадобится огромное количество. Причем тратить их придется не столько Биллу, сколько простым пользователям. А они, то есть мы, можем и не согласиться. Второе — нашу с вами человеческое разгильдяйство никто не отменял. Все равно ведь карточку где-нибудь забудем, потеряем, или найдутся умельцы, которые ее успешно подделают.

Охота за кошельками

Хакеры обычно воруют деньги у людей небедных. Это понятно. Но так, чтобы своровать деньги со счета одного из самых богатых людей в мире?! В Болгарии недавно был задержан хакер, умудрившийся стянуть некоторое количество “американских президентов” у самого **Билла Гейтса**. В интересах следствия ни имя компьютерного хулигана, ни размер похищенной им суммы пока не разглашается. Но уже известно, что хакер, похоже,

не какой-нибудь крякер-самоучка, а руководитель одной из крупнейших хакерских сетей... Более подробная информация появится, видимо, весной, когда состоятся судебные разбирательства.



Интернет 2: Судный день

И восстали машины. И была война. Боевые машины под управлением компьютеров военной сети “Скайнет” уничтожали все живое на поверхности Земли...

Сюжет первого и второго “Терминаторов” породил немало реальных теорий о том, как закончит свой путь человечество, если не опомнится и не станет доверять компьютерам самые различные сферы жизни. Больше всего, по понятным причинам, боятся, что под управление виртуального разума попадет оборонка. Понятно, никому не хочется, чтобы где-нибудь там, далеко за горизонтом, какая-нибудь взбесившаяся же-

лезья нажала красную кнопку, отдав команду на старт ядерных ракет.

Однако, похоже, в чем-то сюжет “Терминаторов” оказался прав. По крайней мере, некое подобие военной сети “Скайнет” создается уже сейчас. По заявлению специалистов Пентагона без интернета вообще в нынешней ситуации военные не могут. Но Мировая Паутина — не идеальное средство для контроля боевых действий в случае войны. Слишком велика вероятность, например, что какой-нибудь хакер испортит все дело в самый неподходящий момент. А раз простым интернетом пользоваться нельзя, значит, нужно создать новый. Что и было сделано. Точнее, пока готово только ядро сети обороны США, которое, впрочем, имеет все шансы в течение нескольких лет развернуться в полномасштабную военную сеть. Название ей уже придумали — **Global Information Grid by the Pentagon**.

По сюжету первого “Терминатора” машины должны были уничтожить человечество в августе 1997 года. Но вроде, что называется, пронесло. Будем надеяться, что в реальности ничего подобного никогда не случится. ■



ТЕКСТОВЫЙ ASCII-арт

вчера, сегодня, завтра

КАЛЕЙДОСКОП

Компьютерная графика многообразна. Существуют веб-сайты, на которых можно найти сотни картинок, сделанных в Photoshop. На 3D-развалах сгружены картинки, сделанные в различных пакетах трехмерной графики: **Maya**, **3DS Max**. Если задаться целью, то можно обнаружить сотни сайтов с пиксельной графикой, нарисованной в **PaintBrush**. Существуют целые порталы, целиком выполненные по технологии векторной графики.

Практически любой интернетчик, который путешествует по сайтам хотя бы месяц, встречал в Мировой паутине симпатичные рисунки, сделанные при помощи... букв, цифр и дополнительных символов (так называемой псевдографики). Кто-то посмотрел и забыл, кто-то — скопировал на винчестер и... тоже забыл. А между тем все эти рисунки — не что иное, как картины могучего направления интернет-графики **ASCII-арт**.

Стандарт **ASCII (American Standard Code for Information Interchange)** был разработан в Институте американских национальных стандартов (**ANSI — American National Standards Institute**) в 60-х годах прошлого уже века. Суть стандарта сводится к тому, что каждой букве, числу или символу задается определенное числовое значение. То есть в каком бы виде и каким бы шрифтом ни был написан значок, его всегда можно опознать по коду, который не меняется. Это очень удобно и устраняет массу проблем при работе с компьютером. Можно сказать, не будь **ASCII**, мы просто потонули бы в обилии различных кодировок, которых и так хватает. Понятно, что, не будь

ASCII, придумали бы что-то другое, чтобы упорядочить все многообразие букв и символов, но **ASCII** был первым и просуществует еще не одно десятилетие.

В широком смысле **ASCII-арт** — это любая картинка, нарисованная при помощи **ASCII**-символов. То есть — даже смайлики. Но обычно **ASCII-артом** называют более крупные изображения, состоящие хотя бы из 40-60 символов. Для создания текстовых картинок обычно используют около девяноста стандартных символов — это некий неоговоренный стандарт. Хотя существуют изображения, в которых можно найти более ста различных текстовых знаков.

Кому не хочется иметь шикарную графическую подпись, например, под интернет-письмом?! Давайте разберемся, откуда есть пошел **ASCII-арт**, для чего он используется и — самое главное! — как его создать в домашних условиях, не будучи художником и не имея дизайнерского образования. Оказывается, это совсем несложно.

Соло пиущей машинки

Все началось очень давно. Еще на заре человечества. Желая что-либо объяснить своему собрату, первобытный человек рисовал на стене своего жилища изображение. Если хотел приручить бегемота — рисовал бегемота. Если хотел приручить собаку — рисовал собаку. Если хотел оскорбить собрата — искусно выводил изображение винторогой горной серны.

Позже — по заверениям историков, случилось это в древнем Египте — появилась пиктографическая письменность, где каждый отдельно взятый символ обозначал какое-то отдельное понятие. Арт не арт, но уже очень близко...

Затем появились другие способы и поводы украшать тексты графическими изображениями. То букву с какой-нибудь нестандартной закорючкой нарисуют, то животинку какую в текст вплетут. В начале XIX века поэт **Гийом Аполлинер** издал сборник своей поэзии своеобразным образом — каждый стих был напечатан в виде какой-то фигуры. Вазы, птицы, бабочки... Читателям это так понравилось, что они тут же захотели еще. И, разумеется, книгопечатная промышленность, которая к тому времени была хорошо развита, не замедлила удовлетворить спрос. И удовлетворила, издав множество сборников стихов в виде **каллиграмм** (именно так назывались "фигурно" напечатанные стихи). Недоброжелатели, правда, утверждали, что каллиграммы появились значительно раньше, просто никак особо не назывались, и что Аполлинер никакой не изобретатель. Но это уже мало кого интересовало. Кто успел, тот и...

Так потихоньку-полегоньку эволюция сделала пару-другую витков от кроманьонца до современного человека. И этот самый чело-

ДАЛЬНИЕ РОДСТВЕННИКИ ASCII



Есть у **ASCII-арта** и братишки/сестренки. Например, практически близнецом можно назвать **ANSI-арт**: изображение создается точно так же, но с использованием цветовой составляющей. Есть еще символичный **арт mIRC-чатов**, **AOL макро-арт**, **ICQ-арт**, который на самом деле ничем не отличается от **ASCII-арта**, кроме того, что существует только в аське.

Как и в любом виде искусства, внутри самого **ASCII-арта** активно идет разделение на направления. Жанр, несмотря на то, что многие считают его умирающим (логика понятна: есть нормальная графика, зачем нужен какой-то **ASCII**?), постоянно развивается, намечаются новые направления, отпочковываются жанровые веточки. Под крылышком **ASCII-арта** мирно сосуществуют **outdoor-арт** и **XXX-арт**, **animal-арт** и **sport-арт**.

Век незамедлительно изобрел пишущую машинку. Сколько видов этого хитрого прибора было придумано! И с дисковым барабаном, и вовсе без барабана, даже с ножными педалями были. С массовым распространением пишущих машинок творческий гений начинающих печатателей развернулся во всю, так сказать, ширь. Самые смекалистые сообразили, что на печатной машинке можно не только тексты набивать, но и рисовать с помощью букв рисунки. И началось... Уже к концу XIX века среди машинисток самых различных издательств (речь в основном идет об Америке и Европе) развернулась самая настоящая битва. Каждый стремился нарисовать артовину посимпатичней, начали устраивать конкурсы, до международных соревнований дело дошло.

В 1898 году на одном из таких соревнований победила мисс **Флора Стейси**, а ее мегаколокольчик даже опубликовали в журнале **Phonetic Journal**. В начале же XX столетия на

ПРОДВИНУТЫЙ ASCII-АРТ



печатных машинках начали рисовать — если быть точнее, то печатать — и вовсе уж фантастические картины. Всевозможные "Моны Лизы", "Дамы с горностаями" и прочие "Джоконды" выглядели, как настоящие.

Тогда же — в начале XX века — искусство получило официальное название **Typewriter-art**. Позже — в 50-60-х годах — Typewriter-art получает дополнительный стимул к развитию. В машинках начинают использовать ленты разного цвета — появляется возможность создавать цветные изображения. И снова — соревнования, конкурсы, премирование победителей...

Можно сказать, что Typewriter-art стал прародителем ASCII-арта. Искусство рисования на пишущих машинках существует и по сей день, хотя количество учреждений (да, да, есть и такие), в которых печатают на пишущих машинках, постоянно уменьшается. Удивительно, но факт: Typewriter-art значительно более гибкий, чем ASCII-art. В компьютере символы можно печатать только в пределах столбцов и строк, ограниченных программным кодом. На печатной же машинке никто не запрещает чуть-чуть сместить бумажный лист и напечатать буквы, например, на пол-или на четверть строки выше или ниже предыдущей. Плюс — можно делать градиент, пропечатывая букву несколько раз на одном и том же месте или, наоборот, не допечатывая какой-то знак. Правда, ошибаться нельзя — кнопка Backspace на печатной машинке не предусмотрена...

Но так или иначе, на сегодняшний день ASCII-art оставляет искусство творить искусство на печатной машинке далеко позади.

Дед Телетайп и бабка Перфокарта

С развитием электроники появился еще один вариант символьного изобразительного искусства — **RTTY-art (Radio Teletype)**. Изображение формировалось при помощи телетайпа **кодом Бодо**. Поскольку данный код был, мягко говоря, весьма ограничен в своих возможностях (шифровались только цифры, знаки препинания и заглавные буквы), то телетайп-графика выглядела довольно специфически, заметно уступая Typewriter-artу. За-

то телетайп-арт, как и ASCII-арт, передавался на расстояние.

После телетайпа эволюцию зашкалило на одном из витков — был изобретен компьютер. Сначала примитивный — ламповый, без специального носителя информации. Затем — работающий на перфокартах. И вот тут-то товарищи "умелые ручки" вновь показали, на что способны. Начался бум перфокарт-графики. Чего только ни выбивали на картонных прямоугольниках! Кто-то розы возлюбленным печатал, а кто-то и изображения голых женщин в массовых масштабах.

Когда к компьютеру прикрутили монитор, появился настоящий ASCII-art. Но бум его начался значительно позже. Лишь с появлением интернета ASCII-art получил массовое распространение, а на просторах Сети начали появляться настоящие шедевры текстовой графики. Очень быстро ASCII-art покорила всю Мировую паутину: текстовыми рисунками оформлялись целые сайты, символами подписывались электронные письма, на их основе делались игры (MUD'ы, например, по сей день используют именно ASCII-графику).

ASCII В ИНТЕРНЕТЕ

В Сети можно найти тысячи ссылок на сайты, посвященные ASCII-арту. Мы отобрали лучшие, на наш взгляд, странички.

www.ascii-art.de — огромная галерея ASCII-арта.

<http://members.tripod.com/~MuzzyBee/ascii-art.html> — небольшая страничка с качественными текстовыми рисунками.

www.angelfire.com/art/lorriesascii — коллекция ASCII-картинок с изображением самых различных пейзажей. От заката до ночного вида на лунную дорожку.

www.mcs.drexel.edu/~udhunt0/ascii.html — забавные изображения чудищ.

www.geocities.com/SoHo/7889 — всевозможная бытовая утварь и техника в ASCII.

<http://chris.com/ascii/right.asp> — большая коллекция маленьких рисунков.

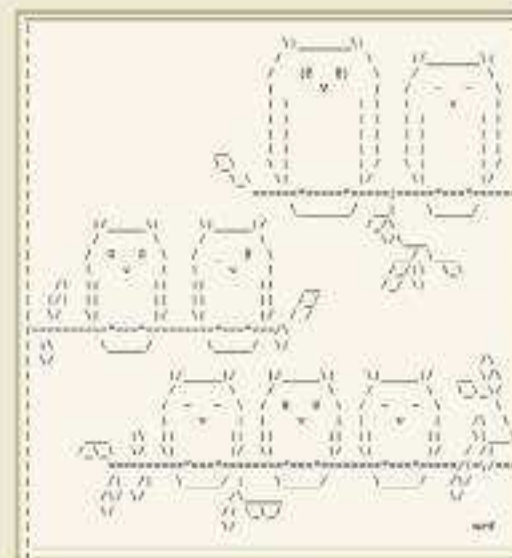
Творцы текстовых шедевров

Вот мы и подошли к самому главному — к созданию собственного, совершенно уникального и неповторимого произведения. С чего же начать? Что нужно выучить для того, чтобы осчастливить Сеть своей новоявленной нетленкой?

Для начала стоит усвоить, что в подавляющем большинстве случаев профессиональные ASCII-рисунки создаются вручную. Да, существуют программы, облегчающие работу ASCII-художника, но, даже если вы ими пользуетесь, доводить работу до ума необходимо в графическом редакторе.

При этом для оформления работ обычно используется шрифт **Courier** — он имеет строго заданную ширину каждого символа, а следовательно, при рисовании не будет смещения строк друг относительно друга. Далее стоит накопать в Сети (смотрите на отдельном текстовом блоке) максимально возможное число ASCII-картинок и внимательно их изучить. С большой вероятностью вы сможете позаимствовать некоторые элементы для своей будущей работы. Для изображения того или иного элемента, например человеческого

ПРИМИТИВНЫЙ ASCII-АРТ



лица, ASCII-мастера обычно используют вполне определенные символы. Практика эта проверена годами, лучше подобрать вам все равно не удастся.

Отличительная особенность ASCII-арта — можно собирать большую картину по частям. Когда вы рисуете кистями и красками, необходимо заранее продумывать, каков будет конечный размер рисунка, разрабатывать композицию, решать, в каком стиле будет ваша работа. В ASCII-арте вы можете сначала нарисовать какой-то маленький элемент, затем нарастить его, потом добавить новые элементы, даже слить с другими картинками. В итоговом арте не будет заметно — если, конечно, вы все грамотно сделаете, — что работа делалась по частям.

И наконец, всегда есть специальные программы, которые заметно облегчают жизнь любого ASCII-художника. С их помощью можно за считанные минуты сделать, например, из фотографии картинку вполне приличного качества. Правда, выставлять ее на конкурсах вам никто не даст (принимаются только ручные работы), но, доведя до ума в графическом редакторе, оформить письмо или сайт такими картинками вполне можно.

Мастера буквенной кисти

WARLOCK SCREEN EDITOR

Разработчик: Daniel Mecklenburg

Размер: 300 Кб

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

Warlock — настоящий монстр ASCII-редактирования. Не в смысле страшный, а в смысле — всемогущий. Работает (только вдумайтесь!) по принципу графического редактора. Сравнить с **Photoshop**, конечно, не совсем уместно, но все же.

Можно рисовать простейшие геометрические фигуры и заполнять их выбранными символами. Можно рисовать, почти как карандашом, прямые и ломаные линии (тоже символами). Можно стирать все это ластиком и заливать замкнутый контур... При этом на одной и той же картинке можно совершать операции разными шрифтами. Также можно настраивать размер и цвет шрифта (по сути, работать в ANSI-режиме). Есть режим выделения — помеченную область можно даже масштабиро-

ASCII-ВИДЕО

Помимо ASCII-арта существует и еще одна разновидность искусства, связанная с ASCII-кодом. Это ASCII-видео. Не многие знают, что умельцы рисуют из графических символов настоящие видеоклипы, а иногда и полноценные ASCII — художественные фильмы.

Смена знаков происходит так плавно, что, кажется, буквенно-цифровая картинка течет, переливается на экране. При этом один такой фильм может показываться в режиме онлайн даже при скорости соединения 5600. Никаких тормозов и досадных подвисаний. В интернете можно найти ASCII-переложения таких нетленок, как "Звездные войны", "Индиана Джонс", "Джеймс Бонд". А уж сколько существует XXX-продуктов — и подумать страшно. Чтобы не скучали — вот ссылка на ASCII-версию фильма "Убить Билла":

<http://disappointment.com/randomacts/ascus/killbill/page01.htm>

НА НАШИХ CD/DVD

Все описанные в статье программы ждут вас на нашем компакт и DVD.

вать и поворачивать. В общем, сплошное раздолье для ASCII-художников. Можно работать с нуля в простом и удобном редакторе.

Как конвертер "Варлок" также показал себя завидным молодцом. Подсасывает любое графическое изображение и на выходе выдает симпатичную текстовую графику. Присутствуют все продвинутые возможности: масштабирование, изменение уровня яркости и контрастности... Единственный минус — исходное текстовое изображение всегда черно-белое.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 5/5

ASCII Pic

Разработчик: Yinqkit

Размер: 200 Кб

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

Предельно удобная утилита для конвертации графики обычной в графику текстовую. Работа максимально упрощена. Выбираете входящий jpg- или bmp-файл, подгружаете его в основное окно, жмете на заветную кнопку и на выходе получаете чудесное текстовое изображение, которое можно в любой момент скопировать в любой текстовый редактор и подправить.

Алгоритмы, по которым работает ASCII Pic, учитывают основные принципы ASCII-арта, но ориентируются, по понятным причинам, только на цвет/световые характеристики исходной фотографии или рисунка. То есть программа не может самостоятельно угадать, где, например, у человека на фотографии глаза.

МАЛ, ДА УДАЛ — PCX 2 ANSI



Разработчик: Paul Yanchenko

Размер: 100 Кб

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

Старенькая DOS-утилита, которая, казалось бы, должна была затеряться на фоне маститых Win-сотоварищей. Но судите сами: маленький размер, высокая скорость обработки изображений и функция масштабирования... Под Windows XP глюков в работе замечено не было.

Самое же удивительное и отчасти невероятное — впрочем, по названию это отлично понятно — **Pcx 2 ANSI** прекрасно работает с цветными изображениями, переводя их в ANSI-формат. Вот так вот. Допотопная DOS-программа, а что называется, "могёт".

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 3/5

При этом в классическом ASCII-арте принято те же глаза отрисовывать вполне определенными символами. Программа же может нарисовать их совсем другими. Заранее пометить на изображении, какой участок какими символами кодировать, нельзя. Если вы собираетесь выставлять картинку на каком-либо интернет-конкурсе, то довести изображение вручную будет не так просто.

Есть и еще одна — и более серьезная — проблема. Изображение переводится в текстовый формат попиксельно. То есть условный пиксель графики превращается в ASCII-символ. То, что это делает итоговое изображение максимально детализированным, безусловно, здорово. А вот то, что из картинки 200x300 пикселей в итоге получается текстовый монстр, который не помещается на экране ни при каком разрешении... Это уже проблема. И изменить масштаб никак нельзя. Приходится использовать только очень небольшие картинки. То есть сначала большие фотографии/скриншоты/арт уменьшать в Photoshop или ACDSee, затем уже грузить в программу и по изначально не детализированному изображению строить текстовую графику.

Впрочем, если вы не собираетесь размещать свои работы в интернете... Или, например, будете выставлять не сами ASCII-картинки, а скриншоты с их изображениями (такие конкурсы тоже проводятся). Тогда программа — ваш выбор.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 4/5

FIGLET

Разработчик: Paul

Размер: 150 Кб

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

FIGlet — универсальная утилита для создания надписей в ASCII-формате. Работает максимально просто: загружаете утилиту, выбираете шрифт, задаете исходный текст, в итоге получаете отличную текстовую графику. Можно настроить цвет и размер изображения.

При этом шрифты для улиты хранятся во внешних файлах, которые можно свободно скачать из Сети (на данный момент существует несколько сотен шрифтов). Установка происходит так же просто, как установка обычных Windows-шрифтов.

Увы и ах, но ничего кроме красочных ASCII-заголовков утилита делать не умеет: рисовать изображения с нуля в ней нельзя, конвертировать графику она не может.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 3/5

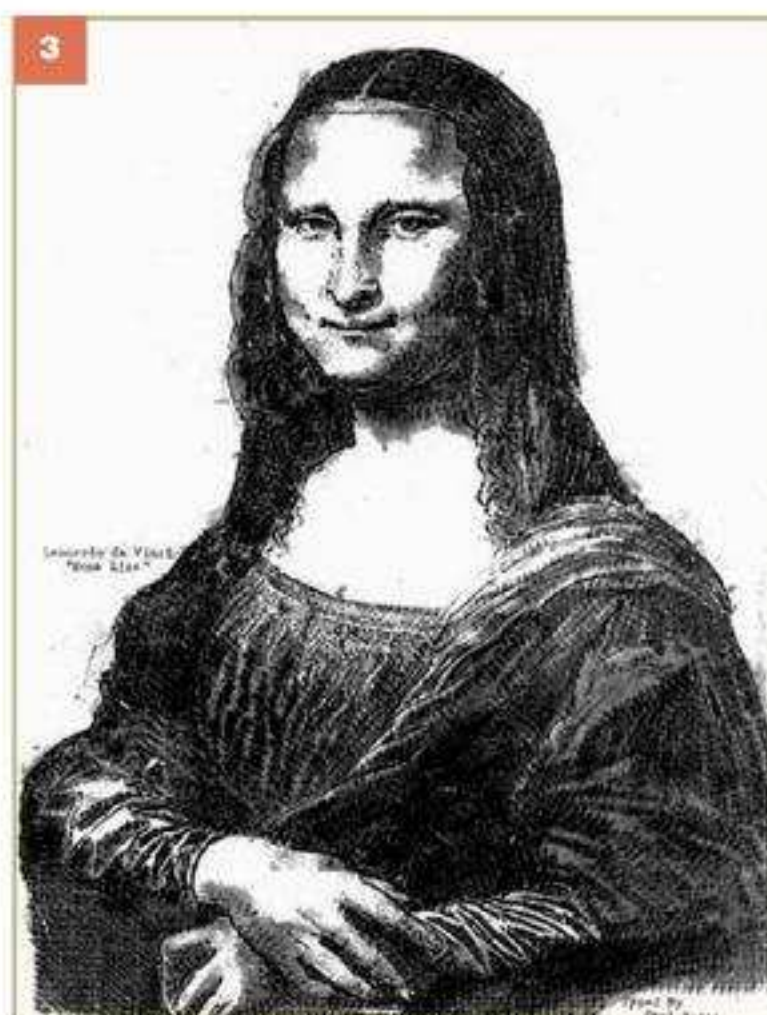
Сегодня ASCII-арт из явления массового перебрался на задворки Сети. Некогда шрифтовые картинки наводняли Мировую паутину, сейчас же эти произведения альтернативного искусства можно найти только на специализированных порталах да на выставках, которые нет-нет, да и устраивает продвинутая веб-интеллигенция. Впрочем, как минимум в четырех местах ASCII-арт до сих пор не сдал своих позиций. На форумах, в интернет-мессенджерах, на порно-сайтах и... в e-mail, откуда текстовые картинки не смог вытеснить даже HTML-код, позволяющий вставлять в письма полноценную графику.

Но "толщина" интернет-каналов растет, и еще годика через два-три ASCII-арт станет настоящим раритетом.

1 Простенькая пишущая машинка, а сколько на ней было создано ASCII-шедевров...

2 Бабочка, созданная при помощи пишущей машинки.

3 Шедевр typewriter-арта — "Джоконда".



вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ

\$0.5/час с 00:00 до 09:30

\$1/час с 09:30 до 20:00

Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,

234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Интересное в Сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI: INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://bomg.ru>

БОМЖ.ру



"Не... он из этих. Опасный народец. Ни работы, ни места жительства. У нас их называют бомжами..." Люди без определенного места жительства — сокращенно бомжи. На сайте подробно рассказано об этих людях, занимающих низшую ступеньку в социальной лестнице. Ниже — просто некуда. Считается, что даже в тюрьмах люди живут лучше. А главное — дольше.

www.cyberium.net/bnguy/natindex.htm

Нос. Носира! Носище! Шнобель! Немало людей в этом мире — счастливые обладатели, мягко говоря, немаленьких носиков. Кто-то свой



нос ненавидит, кто-то — искренне им гордится. Второе, разумеется, правильнее. На сайте... собрана огромная коллекция огромных носов. Есть на что посмотреть. Впрочем, сайт американский, а представления создателей о размерах носа несколько отличаются от принятых у нас. Некоторые из носов вовсе не кажутся такими уж большими.

<http://borriska.narod.ru/fobii/FOBII-01.HTM>

Если вы страдаете аблутефобией, вам не судьба забраться в речку или хотя бы в бассейн. Если вас подкосила калигинефобия, то вы боитесь заговорить на улице с симпатичными девушками. А боялись когда-нибудь услышать свою оценку на экзамене? Вот! У вас — кентофобия. А сифилисом, сифилисом заразиться не боитесь? И не вы один. Поздравляем, у вас сифилофобия.

Хотите узнать, каким еще фобиям подвержен человек? Заходите на сайт! Психиатры уже обо всем позаботились. В смысле — дали нашим страхам вполне научные названия. И не дай вам бог заболеть маниофобией... Впрочем, иначе этот недуг называется лиссофобией, а его можно не бояться.

www.in.msk.ru/rus/maps/

Споры о том, когда же была основана Москва, не прекращаются до сих пор. Очень уж не устраивает многих ученых столь привычный нам 1147 год. Кто-то из ученых мужей полага-

План Москвы Симеона Герберштейна (1550)

Гравированный план из книги Симеона Герберштейна «Записки о восточных делах». Герберштейн был в Москве в 1517 и 1536, план датирован 1556 годом.

Известен как первый европейский печатный план Москвы. Дает изображение города с прилегающей Кремль, однако мало достоверен. Расположение домов дано условно. Немецкие названия улиц даны латинскими буквами: Боровицкий, Успенский и Андреевский соборы, окружные площади, Южная Вокзал и Чудов монастырь. Титулы на плане — на латинском. Первые названия — «Москва», «Москов», «Московский», «Московский», «Московский». В центре — Кремль, окруженный стенами. Вокруг Кремля — различные дворы, улицы, площади. Внизу — река Москва, протекающая по городу. Рядом с рекой — мосты и другие сооружения. Вверху — холмы и другие ландшафтные элементы. План выполнен в стиле гравюры, с использованием шрифта.



ет, что столица чуть ли не на тысячу лет старше. Кто-то думает, что на двести-триста лет моложе. Так или иначе, действительно существуют карты, якобы доказывающие, что Москва значительно старше. На сайте можно ознакомиться с картами города, составленными в самое различное время.

www.skateboardingbulldog.com


Каких только сайтов не найдешь в Сети! Кому только они не принадлежат! И футбольным выбегалам, и сенаторам, и хакерам-недоучкам, и спортсменам-переросткам... Но вот сайт, принадлежащий английскому бульдогу-скейтбордисту, пожалуй, можно найти только один. Фотографии и видеоролики, клуб друзей и форум, новости и статьи... В общем, все как у взрослых. С одной стороны, в сайте, вроде бы, ничего особенного нет. С другой стороны — идея сделать сайт бульдога настолько бредовая, что заставляет провести на страничке минут 15-20. Увлекает.

www.bureauangenent.nl/portal.htm

Произведения мирового автопрома порой поражают воображение обывателя. А вот для человека, разбирающегося в машинах, ничего нового индустрия создать уже не может. Приелось, да и идеи у массового производителя давно закончились. А вот фанат и любитель — совсем другое дело. Неиссякаема энергия бо-



жеей искры в народе. Чего только с машинами не вытворяют. То крышу у "Запорожца" спилят под кабриолет, раскрасят авто в розовый цвет, нарисуют ромашек — и давай рассекать по столице. То трактор "Беларусь" в трамвайный вагон впрягут... На сайте можно детально изучить, на какую выдумку хитра голь-

<http://mp3.skazki.org.ru>

Жили-были дед да баба, и был у них Змей Горыныч. Пошел как-то Змей Горыныч в лес по грибы, по ягоды, а навстречу ему Серый волк. Остановил Змея Горыныча и спрашивает: "Куда это ты идешь ни свет ни заря?" А Змей Горыныч ему и отвечает: "Иду я, Серый волк, за тридевять земель, в тридевятое царство, в тридесятое государство, в Страну ду-

раков. Есть в той стране Поле Чудес, а на нем — дерево с молодильными яблочками. Кто тех яблочек вкусит, враз помолодеет". "Ну, — говорит ему Серый волк, — это ты, братец, загнул!" "Ну и не верь! — обиделся Змей Горыныч. — Ну и не больно-то хотелось!" Тут и сказочке конец, а кто слушал — опаньки.

Огромный сборник русских народных (и не совсем народных) сказок в mp3-формате. Заходите, скачиваете, наслаждаетесь прослушиванием... Настоящая "mp3-революция в сказочной стране".

<http://podlodka.org>


Пока к выходу готовится игра-блокбастер **Silent Hunter 3**, самое время хорошенько ознакомиться с историей развития подводных лодок. На сайте собрана подробная информация о подводном флоте России и СССР. Тут и словарь, и подробные статьи, и фотографии, и форум для общения.

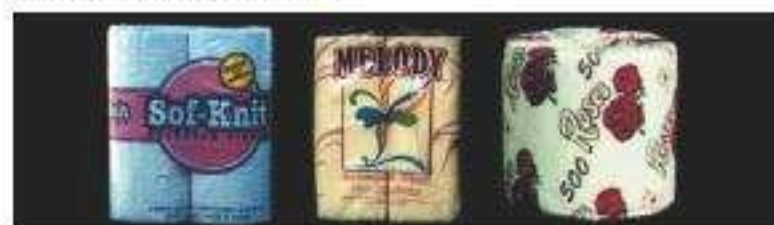
Кто-то приковывает ими себя к трубе и начинает дико вопить, чтобы соседи вызвали милицию. Кто-то оборачивает их розовой материей, приделывает всевозможные рюшечки... дальше понятно. Кто-то, впрочем, использует их и по прямому назначению, надевая их на запястья коварным преступникам. Если вы хотите познакомиться с ними поближе, но не желаете вступать в прямой контакт, то вам прямая дорога на данный ресурс. Подробнее — на страничке о наручниках.

www.handcuffs.org

Кто-то приковывает ими себя к трубе и начинает дико вопить, чтобы соседи вызвали милицию. Кто-то оборачивает их розовой материей, приделывает всевозможные рюшечки... дальше понятно. Кто-то, впрочем, использует их и по прямому назначению, надевая их на запястья коварным преступникам. Если вы хотите познакомиться с ними поближе, но не желаете вступать в прямой контакт, то вам прямая дорога на данный ресурс. Подробнее — на страничке о наручниках.


<http://nobody's-perfect.com>

Конечно, попадают на незаметные граждане, использующие для этой цели газету или даже лист лопуха. Но мы с вами живем не в каменном веке, а для этого человеческий гений давно изобрел специальное изделие бумажной промышленности. Туалетную бумагу. Какой ее только ни делают. Двухслойной и трехслойной, ароматической и растворяющейся, хрустящей и с мазохистскими вставками из шкурки... Хотите узнать больше о столь необходимом каждому предмете гигиены? Добро пожаловать в Музей туалетной бумаги. Вход свободный. ■



ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну, максимум, четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе "Интересное в Сети". В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, "отличный флэш-квест" или "сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения"). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылкосборщиков и урлосборщиков мы обязательно премируем. Очередное награждение состоится в следующем номере.

www.nutsoomania.ru/game/game.asp

Флэш-игры бывают самые различные: добрые и злые, красивые и уродливые, интересные и не очень. Но практика показывает, что самые зверские флэшки делают создатели всевозможных пищевых продуктов. Мы уже не раз публиковали в "Интересном в Сети" ссылки на всяческие "Марстрэши", "Сникерс-хорроры" и прочие "Баунти-боевики" с различными извращенными зверушками в главных ролях. Сегодня — очередной мини-флэш-монстр. Игра "Спасатели орехов", скажем так, по мотивам шоколадки Nuts.

Главная задача игрока — защитить орехи от прожорливых белок. Коварная рыжая тварь скачет по веткам, стараясь умыкнуть заветные фундуки. Но есть несколько средств, с помощью которых наглую зверушку можно остановить. В идеале — сначала метнуть в хвостатую попрыгунью тапком, потом приложить ее газетой, а уже потом утрамбовать тварь бадминтонной ракеткой. Уж тогда она точно ни одного ореха разгрызть не сможет.

Если вы думаете, что идиотичность игры делает ее менее интересной, то зря. Как раз наоборот. Процесс мегаувлекательный.

www.walkingincircles.com

Walkingin Circles — отличный трехмерный квест с лихо закрученным сюжетом, проработанными персонажами, динамичным (если к квестам этот термин вообще применим) геймплеем. Все как в старые добрые времена, когда квесты были многочисленны и разнообразны, только еще лучше. Для флэша — настоящий шедевр. Всем поклонникам жанра играть в обязательном порядке. Прочим... да, в общем-то, тоже в обязательном.

<http://adverts.freeloader.com/zurich/>

Увлекательнейший автосимулятор по парковке легковушки в городских условиях. Вид сверху, стандартная обстановка. Казалось бы, чего проще: нажми на курсорные клавиши и паркуйся. Ан нет! Физика движения автомобилей проработана столь детально (любая нефлэш 3D-игра позавидует), что припар-



ковать авто предельно сложно. Машина то прокатывается мимо площадки, то врежется в стоящие рядом автомобили, то... В общем, ситуаций множество, а время тикает, штрафные очки начисляются. Десять минут, пятнадцать, полчаса. Сидишь, уставившись в монитор, пальцы судорожно давят на курсорные клавиши, лицо перекошено... Нет, даже тетрис — игра менее эмоциональная. Парковаться всем без исключений!

www.flashpulse.com/games/warcraft.html

Флэш-версия Warcraft. Собственно, объяснять больше нечего, так как браузерная версия игры точно копирует оригинал. Всем поклонникам "Варика" посвящается.

www.xgenstudios.com/play/motherload

Небольшая стрелялка с элементами адвенчуры по фильму "Ван Хельсинг". Курсорные клавиши — управление, "пробел" — выстрел, Shift — перезарядка.

www.pepsi.co.uk/football/finger_footy/ffg45_online.swf

Гладиаторский футбол от компании Pepsi. Уходящее вдаль песчаное поле. В самом дальнем углу — ворота. Напротив ворот, в нижнем углу экрана, — рука, готовая в любой момент отправить мяч в ворота точным щелчком. За каждый гол начисляются очки. И все бы хорошо, если бы на поле не появлялись мерзкие гладиаторы-отморозки. Они постоянно пересекают линию прицела и не дают мячику закатиться в ворота, принимая удар на себя. И только поначалу удастся урезонить супостатов одним точным попаданием. Дальше начинают появляться мускулистые товарищи, которых и с третьего-то удара не собьешь. И ладно бы эти горе-футболисты просто мешали полету мяча. Так нет. Они еще постоянно подбираются поближе к игроку. Хоть один доберется — все, игра окончена.



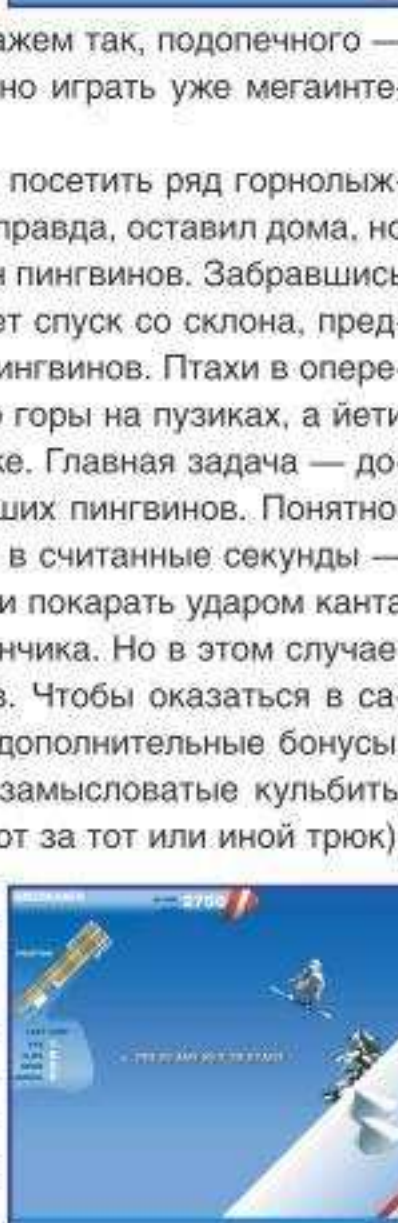
Хорошо еще, что за сшибание гладиаторов тоже начисляются очки, а на поле иногда появляется тележка с "Пепси". Попадешь в такую, и на несколько секунд поле полностью очистится. Тот редкий случай, когда рекламная игра оказалась очень увлекательной. ■

ПИНГВИНОМАНИЯ

Когда статья "ПингвиноМания", рассказывающая о последних новинках в области пингвинофилии, уже была сверстана в раздел "Игра в онлайн", в Сети появилась очередная часть приключений гиганта йети и его, скажем так, подопечного — пингвина. Пока, правда, только бета-версия, но играть уже мегаинтересно.

На сей раз йети решил покататься с гор и посетить ряд горнолыжных курортов по всему земному шару. Лыжи, правда, оставил дома, но прихватил с собой сноуборд и целый батальон пингвинов. Забравшись повыше в горы, белоснежный мутант начинает спуск со склона, предварительно запустив перед собой с десяток пингвинов. Птахи в оперении под фрак шустро ускользают к подножию горы на пузиках, а йети устремляется за ними в погоню на своей доске. Главная задача — догнать, а желательно и сбить, всех стартовавших пингвинов. Понятно, что можно развить максимальную скорость и в считанные секунды — ну, хорошо, не секунды, а минуты — настичь и покарать ударом канта по лысому черепу самого скоростного пингвинчика. Но в этом случае, увы, не удастся заработать максимума очков. Чтобы оказаться в самом верхе чарта, необходимо зарабатывать дополнительные бонусы. Прыгать с трамплинов, выполняя в воздухе замысловатые кульбиты (во время полета курсорные клавиши отвечают за тот или иной трюк), насккивать на горных козлов, которые умело поддевают йети рогами и забрасывают дальше по трассе.

В самом ближайшем будущем должна появиться полная версия игры. Как только — сразу выложим ее на наши CD/DVD, а пока побатестироваться можно на www.yetisports.org.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Супергерои — только за деньги!

Компания **Marvel**, известный издатель комиксов, подала в суд на **NCsoft**. Темой иска стали персонажи из MMORPG **City of Heroes**, причем не существующие де-факто, а те, что могут быть сгенерированы самими игроками. При удачном стечении обстоятельств любой пользователь может соорудить себе альтер-эго, сильно смахивающее на популярных супергероев, включая великого и ужасно-зеленого Халка.



Процесс может затянуться надолго, и **NCsoft** на пару с **Cryptic Studios**, разработчиком проекта, уже заняли круговую оборону, объявив о полной несостоятельности выдвинутых обвинений. Впрочем, пошатнуть благополучие корейского гиганта будет непросто, о чем свидетельствуют финансовые результаты за III квартал 2004 года, опубликованные **NCsoft**. Операционная прибыль компании составила \$25,8 миллионов, из них на долю Северной Америки пришлось \$12,5 миллионов. Кстати, злополучный **City of Heroes** разошелся общим тиражом 252 тысячи копий (тогда как у **Lineage II** на сегодня "всего" 115 тысяч подписчиков).

Яркая анархия



Разработчики **Anarchy Online**, заметно усилив свой состав приглашенными звездами и обзаведясь новым директором (**Morten Byom**, который занят в

проекте уже лет пять и за это время вырастил целую вереницу персонажей уровня этак 200-го), гарантируют своим пользователям "много вкусного". Например, уже в ближайшие месяцы планируется значительное улучшение графики, благодаря которому будет значительно увеличена детализация пейзажей мира **Rubika** и персонажей игры. А вот любители мягкой палитры, не раздражающей глаза, вряд ли обрадуются: **Funcom** с гордостью обещает дальнейшие обновления, которые сделают игровой мир АО гораздо ярче и красочней.

Кроме того, новое руководство гарантирует пользователям не выдавать на-гора непроверенные изменения и патчи, хотя и обещает в ближайшем будущем некие весьма разнообразные "expansion packs". Естественно, не были забыты и фаны игры: их всячески призывают делиться на форумах своими идеями по развитию и улучшению проекта. Так что, если у вас есть что сказать по поводу АО, не стес-

няйтесь выкладывать свои идеи на официальном сайте по адресу www.anarchy-online.com.

Реклама наступает

Вы ненавидите рекламу? А кто же ее любит? Но независимо от того, как мы относимся к этому виду, скажем так, деятельности, рекламы никогда не станет меньше. Скорее, ее станет еще больше, причем за счет видеоигр, включая онлайн. Куда же больше, спросит знающий читатель, ведь рекламный рынок в видеоиграх уже в 2003 году оценивался в \$550 миллионов (включая игровые сайты)? Увы, специалисты прогнозируют, что в 2005 году на product placement в видеоиграх уйдет не менее миллиарда долларов.

Дело не ограничится придорожными транспарантами, какие мы видим в **Need for Speed Underground**, или энергетическими напитками, поглощаемыми главным героем **Tom Clancy's Splinter Cell**. Разумеется, до кондовых щитов 6x3 на просторах фэнтезийных MMORPG дело не дойдет, но без рекламы в онлайн-играх уже не обойтись. Причем двигатель торговли работает во всех направлениях: компания **CCP** выпустила в свет газированную воду **Quafe**, которая ранее существовала только в виртуальном виде, утоляя



жажду персонажей **EVE Online**. Что касается владельцев упомянутых персонажей, то они получают не только любимую газировку "в реале", но и право выбрать "лицо" новой марки из 12 моделей агентства **Element Models**.

Сюрпризы матрицы



Но пресловутый product placement, к счастью, не единственное, что объединяет видеоигры и кинематограф. Голоса любимых актеров — мощный стимул для фанатов игры, созданной по известным киношедеврам. Вот и **The Matrix Online** от **Monolith Studios** обзавелась знаменитыми голосами, среди которых особо выделяется голос **Лоуренса Фишборна**, сыгравшего Морфеуса во всех трех частях "Матрицы".

Помимо Фишборна, игроки услышат голоса **Моники Белуччи**, **Ламберта Уилсона**, **Ноны Гей**, **Мэри Элис** и других звезд. Весьма запутана ситуация с самыми популярными героями — Нео, Тринити и агентом Смитом. Ранее

утверждалось, что можно будет встретить их в игре, но теперь сообщается, что в **The Matrix Online** этих персонажей нет, так как действие развивается после окончания третьей части, где они все погибли.

Родословная в MMORPG

Весьма ожидаемая MMORPG **Mourning** от компании **Limitless Horizons Entertainment LLC**, судя по всему, действительно появится в продаже лишь 25 февраля 2005 года в США и чуть позже — в Европе. От вереницы конкурентов сей продукт отличает воистину революционная система развития персонажей. **Mourning** посвящена эпохе Средневековья и учитывает все тонкости и хитросплетения вопросов о наследстве (из-за которых, к слову, обычно и воевали в те славные времена).



Так, владелец погибшего персонажа, сообразившего вовремя жениться и обзавестись потомством, после его гибели может играть за отпрыска, носящего родительское имя. Остается только догадываться, какие бури ожидают традиционную торговую систему, принятую в жанре, после ввода такого необычного параметра, как родословная героев.

Дружные семьи в Рагнарек

Не только пользователи **Mourning** обзаведутся виртуальными семейными проблемами: компания **Gravity** объявила о возможности заключения брака между игровыми персонажами в MMORPG **Ragnarok Online**. Среди бонусов, выдаваемых супругам, особо выделяется романтическое воскрешение партнера ценой собственного здоровья и возможность мгновенной телепортации к члену семьи. Впрочем, торопиться со свадьбой все же нежелательно: разводы будут введены в игру только через несколько месяцев.

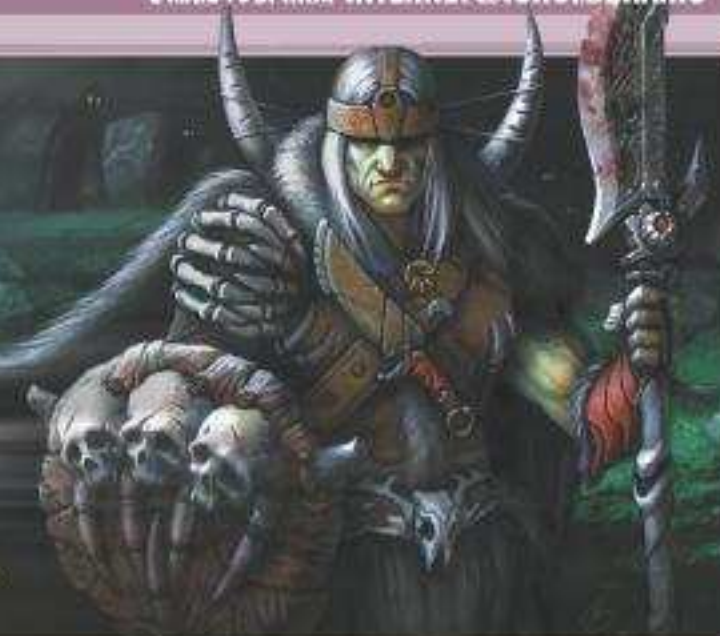
Так или иначе, **Gravity** вполне может позволить себе творческие эксперименты над **Ragnarok**: с 15 апреля 2004 года у игры появилось около 200 тысяч подписчиков, что сделало ее самой продаваемой MMORPG в Европе. При этом у проекта есть все шансы для дальнейших рекордов — **Ragnarok** сегодня официально продается всего в пяти европейских странах. ■



ТИМУР ХОРЕВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Берсерк-Онлайн



Жанр: Онлайновая ККИ ■ Создатели: Мир Фэнтези ■ Дата выхода: Первый квартал 2005 года

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

P-200, 64 Мб ОЗУ, 20 Мб HDD, соединение с интернетом

www.berserk.ru

На страницах рубрики «Вне компьютера» мы уже не раз писали о «Берсерке» — самой успешной российской коллекционной карточной игре. Теперь «Берсерк» переходит и в онлайн-раздел. Причина проста: по примеру **Magic: The Gathering** разработчики решили создать свое онлайн-воплощение мира Лаар.

Содержание предыдущих серий

Коллекционные карточные игры (ККИ) — позволяют совмещать коллекционирование и соревнования, собрать свой набор редких карт и выставить собственную колоду на турнир. Начавшись со знаменитой **Magic The Gathering**, индустрия ККИ в последние годы выдала на-гора огромное количество коллекций. Правда, отечественных проектов мы не видели, пока не появился «Берсерк».

Случилось это знаменательное событие не так давно. «Мир Фэнтези» выпустил два сета «Война стихий» (плюс дополнение «Эквилибриум») и «Нашествие тьмы». Всего 236 карт, но в начале 2005 года в планах выпуск еще одного дополнения. Все карты поделены на шесть стихий: леса, горы, степь, болота, тьма и нейтралы. Картинки рисуют десятки талантливейших художников из России, Украины и других стран.

Ничуть не смущаясь юным возрастом «Берсерка», разработчики обратили внимание на интернет. И вот что мы уже знаем про будущее электронного воплощения Лаара.

Гениальность простоты

Разработка игры ведется с весны 2004 года. Сейчас, когда вы читаете эти строки, каркас клиентской части «Берсерк-Онлайн» уже

собирается, его уже вовсю обклеивают и шпаклюют. Разработчики не захотели повторять ошибок предшественников — размер клиентской части всего 12 мегабайт. Требований к компьютеру — почти никаких, играть легко можно по модему на минимальной скорости коннекта.

Обычная игра переносится в онлайн с сохранением всех правил, так что сюрпризов для бывалых берсеркеров не ожидается. Все расчеты ведет компьютер, так что время одной партии в онлайн-автоматически снижается в два-три раза.

Любой желающий сможет бесплатно зарегистрироваться и получить на руки одну из двух базовых колод. Играть он уже может — с такими же новичками в тренировочных комнатах. Однако турниры, ставки на исход поединка и обмен карт для него закрыты. Впрочем, ограничения действуют до покупки первого же виртуального бустера (набора из семи случайных карт). Планируется разветвленная система платежей — игроки смогут приобретать бустеры как через традиционные банковские переводы и **Western Union**, так и путем всевозможных кредитных и банковских карт, а также за **WebMoney** и **Яндекс.Деньги**.

После приобретения первого бустера игрок сможет выставлять на кон деньги или карты. Разрешено делать ставки и на исход «чужих» поединков. Победы и поражения определяют место в рейтинге. Всего в игре три вида рейтинга — личный и турнирный, а также общий с «настольной» версией рейтинг игроков. Это сделано для того, чтобы каждый мог сражаться с примерно равным по силе соперником. Попавший в высокое игровое «сословие» игрок может, конечно, бросить вызов и «младшим братьям», но тогда он сильно рискует. Победа «сильного против слабого» даст ему мало очков, а поражение заметно сбрасывает его с пьедестала. Зато рейтинг «новичка», победившего силача, возрастает многократно.

Лучшие из лучших получают скидку на покупку бустеров и смогут открыть собственный виртуальный магазинчик карт. Цены, порядок торговли, конвертация игровых денег в реальные — все на его усмотрение. Записи его игровых партий и списки карт победителя (деклисты) станут объектом пристального изучения всех желающих достичь вершин мастерства. Также можно будет наблюдать за поединком любых игроков в режиме реального времени.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки берут из своей колоды по 15 карт и после этого «покупают» себе войска. Обычная сумма для покупки — 23 золотых кристалла (на них покупаются элитные существа) и 22 серебряных (для обычных существ).



После этого карты раскладываются на «поле боя». Игрок, совершающий второй ход, имеет право расставить первый ряд существ по пять в первую линию, первый — только в три (чтобы снизить преимущество игрока, совершающего первый ход).

После этого существа могут атаковать друг друга, накладывать заклятья, вести обстрел, а летающие — пикировать с воздуха. Победы и поражения зависят не только от силы существ, но и от удачи — при каждом ходе игроки бросают кубик. Иногда существо может задержать ход, чтобы на следующий ударить сильнее или применить спецспособность.

«Берсерк-Онлайн» — не только комнаты для игр и магазины. Интриги игре прибавит развитая система внутриигровых кланов. Пока что их шесть (по количеству стихий), а создавший свой клан игрок получает возможность организовать свои комнаты, магазины, форумы и чаты, а также устраивать внутриклановые и межклановые турниры.

И конечно же — турниры. В онлайн-он они будут проводиться ежедневно (малые) и несколько раз в неделю — «большие» (клановые и официальные) с большими призами. Борьба в них пойдет за рейтинг, аватары, оформительские «шкурки» (клиент поддерживает пользовательские скины) или комплекты карт.

■■■

Коммерческий старт русской версии «Берсерк-Онлайн» запланирован на февраль 2005 года. Примерно в это же время английский вариант игры перейдет в стадию бета-версии. Ну а мы обещаем тщательно следить за событиями, и как только игра стартует — сразу сообщим, оправдались ли ожидания. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самая популярная в России ККИ выходит в интернет. Города и страны сближаются, интернет-турниры становятся реальностью. Правда, виртуальную карту уже не затолкаешь в рукав — но это можно пережить.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

75%

КАРТЫ «БЕРСЕРК-ОНЛАЙН»





ВОЗВРАЩЕНИЕ ПИНГВИНА

ПИНГВИНОМАНИЯ

В статье "ПингвиноМания", опубликованной в десятом номере журнала (2004 год), мы подробно рассказали вам о том, как появилась на свет и как в буквальном смысле зашла за собой интернет мегапопулярная флэш-игра **YetiSports**.

В статье мы упомянули о том, что за рубежом готовится к выходу CD-версия "Пингвина" — **YetiSports Deluxe** (издателем выступила **JoWood Productions**). Оказалось, что отечественным поклонникам игры не придется мучиться и заказывать диск из-за рубежа. Компания "Руссобит-М" перевела на русский язык и пустила в вольное плавание на прилавки jewel-версию сборника.

По Сети до момента появления игры в продаже ходили слухи, что разработчики просто надули геймеров, выпустив CD-версию "Пингвина". Мол, ничего там, кроме того, во что нам уже давали поиграть совершенно бесплатно, нет.

Мы произвели тщательную препаровку компактa и выяснили немало интересного. Во-первых, слухи слухами и оказались. **YetiSports Deluxe** — вовсе не просто сборник тех частей игры, которые уже есть в интернете. Есть кое-какие вкусные бонусы. С одной стороны. С другой — далеко не все, что выпустили разработчики из **Edelweiss Medienwerkstatt** в Сеть, можно найти на компактe. Даже толком и не понятно, плакать геймерам или смеяться. А потому давайте разберемся в подробностях.

Плохо забытое старое

В первый момент, когда стрелочка курсора заводит геймера, только-только купившего диск с игрой, в директорию **YetiSports** (логично ведь, вроде бы, именно тут и должна быть игра), хочется схватиться за сердце. Ничего, кроме трех первых частей игры, здесь нет.

Вот так. Просто и со вкусом. Извольте наслаждаться оригинальным — впрочем, добро-

совестно, без видимых огрехов переведенным на великий-могучий — **Smash the Penguin**. В русской редакции развлечение называется "Полет пингвина". Скала. С нее вниз ныряет пингвин. Под скалой притаился великан-йети. Элегантный взмах дубины, и пингвин устремляется по параболической траектории к финишу. Основная задача — запустить пернатого пловца как можно дальше. Данная версия игры в интернете засветилась — не так, конечно, как самый первый "Пингвомет", который, по сути, был бета-версией. Однако сейчас на большинстве сайтов висит именно этот "Пингвин" — с симпатичными иконками и плавной анимацией.

На второе нам предлагают попробовать чудо зарубежного пингвиностроителя — игру "Ответный удар". По сути, это всего лишь **Orca Slap**. Дело происходит на льдине. Пингвины выныривают из воды и скатываются по спине касатки. Кит поддевает пингвинов хвостом и подбрасывает в воздух. Йети орудует не дубиной, а снежками: когда пингвин подброшен, его необходимо сбить снежком и отправить точненько в мишень, нарисованную на ближайшем айсберге. Количество пингвинов строго ограничено. Требуется набрать максимальное число очков за минимальное число бросков. Ничего сложного, но у многих геймеров прицеливаться точно категорически не получалось, потому вторая часть "Пингвомета" была не столь популярной, как первая.

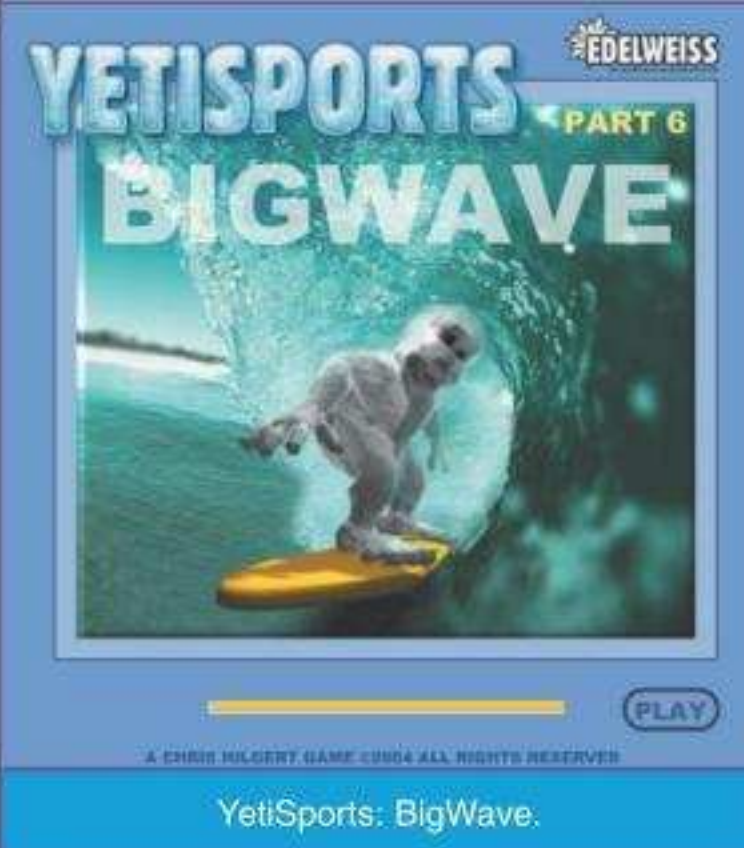
И, наконец, на десерт в папке **YetiSports** притаился "Пингвин-понг", интернетчикам известный как **Seal Bounce**. Йети выступает в роли изувера-пингвинофоба. Раскрутив бедную птаху за ноги, снежный мутант швыряет ее вертикально вверх по ледяному колодцу, состоящему из стен близко расположенных айсбергов. Чем выше залетит пингвин, тем больше шансов на победу. Причем если просто запускать птицу вертикально, то выиграть вряд ли удаст-

ся. Дело в том, что в ледяных нишах на айсбергах притаились тюлени (как туда залезли — непонятно). Если пингвин ударяется о тюленя, то это придает ему дополнительный импульс и он

НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ

Недавно в Сети появилась очередная серия игр о йети и пингвине — **BigWave**. Теперь йети рассекает по морю на желтой серфинговой доске. Поймав большую волну, он начинает выделять на ней всевозможные кульбиты. Кнопки управления всего две — влево и вправо. Из воды вверх постоянно выпрыгивают пингвины и повисают в воздухе, судорожно взмахивая недоразвитыми крыльями. Надолго их не хватает, поэтому через несколько секунд птахи головой вниз устремляются обратно в воду. Задача йети — перехватить пернатых до того, как они исчезнут в голубой бездне. Но тут тоже нужно умение. Если перехватить пингвина, когда он уже почти вошел в воду, много очков за это не дадут. Лучше сбить милую пташку, когда она порхает в вышине. А значит, необходимо как следует разогнаться (максимальная скорость — при вертикальном спуске с гребня волны) и прыгнуть вверх, сбивая всех попадающихся на пути пингвинов. Только так можно заработать максимум очков.

И все бы ничего, да только волна по мере приближения к берегу теряет силу. С каждой секундой становится все ниже и ниже. А пингвины, супостаты такие, взлетают все выше и выше. Так что доски в руки — и айда на пляж, сбивать парящих над волнами черно-белых птиц. Игра ждет вас на наших CD/DVD.



1 "Тир" — доработанный **Orca Slap**.

2 В верхнем левом углу экрана — "аэродромная колбаса". Показывает направление ветра.





- 3 в случае удачного попадания можно заработать дополнительные очки.
4 "Медведьбан". Задача — попасть по макушке белого медведя.

может еще некоторое время лететь вверх. Так что самая выигрышная тактика — метать пингвинов по касательной к любой из стен айсберга. Только так черно-белую бестию удастся закинуть на 300 и более метров.

Кроме этих трех игр — полностью идентичных оригинальным, которые можно совершенно бесплатно скачать из интернета, с официального сайта игры (www.yetisports.org) — в изученной папке нет больше ничего. Ни еще четырех частей игры (которые давно выложены в Сеть), ни красочных обоев... Возникает резонный вопрос: где же обещанные бонусы? Ту-то и замечаешь еще одну папочку — с файлом **Setup.exe**.

Новинки рынка

Все бонусы от разработчиков устанавливаются отдельно. Инсталлируем. Запускаем. Deluxe-версия игры предлагает четыре вида соревнований. В меню **"Метание пингвинов"** притаились две игры. Первая — обновленная первая версия "Пингвомета". Что же поменялось? Во-первых, разработчики сделали нормальную развертку во весь экран. Во-вторых, добавили анимации, так что теперь все движения пингвина и йети очень плавные. В-третьих, пингвин теперь летает не на фоне чистого голубого неба, а на фоне Ледовитого океана — видны айсберги, льдины. Не сказать, что разница особо заметна, но играть стало приятней. В-четвертых, на снежной трассе, по которой летит и ползет на брюхе пингвин, появились, скажем так, посторонние предметы — белые медведи, стоящие на задних лапах. С медведями все просто. Если пингвин попадает такому супостату в область брюха, то отскакивает по трассе обратно и итоговый результат, соответственно, ниже. Если же птица падает медведю строго на макушку, то получает дополнительное ускорение. Понятно, что оптимальный вариант — пропрыгать по трассе через головы мирно стоящих мишек. Другое дело, что сделать это очень сложно.

Еще одна немаловажная деталь. Раньше скорость "полета" пингвина зависела только

от угла первоначального импульса. Теперь же приходится обращать внимание еще и на ветер. В верхнем левом углу экрана располагается индикатор силы ветра (стилизованная аэродромная "колбаса"). Теоретически, при любой силе ветра можно метнуть пингвина на максимальную дистанцию. Надо только правильно выбрать угол удара. Практически же проще метать при сильном ветре.

Если раньше в "Пингвомет" можно было играть только в одиночку — точнее, можно было и вдвоем, но тогда приходилось запоминать результат соперника, — то теперь можно усесться за клавиатуру втроем. Все результаты будут учтены, и по итогам соревнования будет выведен рейтинг.

Второй вариант "Метания" — **"Медведьбан"**. Основная цель — сбить с ног как можно больше белых мишек, выстроившихся на трассе в дружный ряд. При ударе о косолапого пингвин отскакивает от него, только после этого топыгин валится на лед. Если повезет, можно завалить до десяти медведей. В случае удачной попытки вам дают еще одну попытку, только медведи на сей раз будут стоять подале от линии старта. Если игру ведут несколько геймеров, то побеждает выбивший максимальное число медведей.

Веселый снайпер

В меню **"Стрельба пингвинами"** затаились еще две игры. **"Тир"** — обновленный вариант **Orca Slap**. На мишени появились области, попадание в которые удваивает очки. Плюс снежки, которыми необходимо попадать в пингвинов, теперь изменяют свой размер. Поначалу они большие, но если вы начинаете мазать, то становятся меньше. Стоит один раз попасть, и снова можно метать большие снежные комки. В случае серии удачных бросков дается возможность дополнительно заработать на игровом автомате ("однорукий бандит"). Например, выбросив трех йети, можно удвоить свои очки. Если выпадет три пингвина, то в текущем раунде будет добавлена дополнительная птичка.

Вторая игра — **"Дартс"**. Обстановка та же, что и в "Тире", но мишень — стандартная для дартса. Очки необходимо выбивать, попадая в соответствующие "ячейки". При этом на каждый ход есть одна призовая ячейка (она подсвечивается), попадание в нее приносит 100 бонусных очков. Если удастся попасть второй раз — 200.



Собственно, все. Больше в **YetiSports Deluxe** нет ничего, что могло бы привлечь внимание геймера. Покупать игру или нет, зависит от многих факторов. Если вы ни разу не играли в "Пингвомет", то определенно стоит. Только в обязательном порядке раздобыть DVD-диск десятого номера "Игромании" и взять оттуда четвертую, пятую и шестую части игры.

Если играли и хотите найти в **YetiSports Deluxe** совершенно новые игры — то, определенно, не стоит. Ничего принципиально нового в сборнике нет. Только хорошо проверенное и до блеска отшлифованное старое.

Впрочем, есть на компактe и еще кое-что интересное. Эксклюзивом от **"Руссобит-М"**. Три трейлера: **Dawn of War**, **Starmageddon** и **Myst 4**. А также шесть довольно объемных демо последних локализаций компании. В общем, вкусовостей хватает. ■

ПИНГВИНИЙ КОНКУРС

Предлагаем вашему вниманию небольшой конкурс. Условия предельно просты. Отвечаете на вопросы, присылаете ответы в редакцию по e-mail (ящик internet@igromania.ru) или по почте. В теме письма обязательно сделайте пометку **"ПингвиноМания — ответы на вопросы"** (больше ничего в теме письма писать не нужно). Победителями будут первых три читателя, правильно ответивших на вопросы. Для бумажных писем дата ответа будет фиксироваться по штемпелю.

На каждый вопрос существует только один правильный ответ, за который начисляется 1 балл. Это касается всех вопросов кроме одного, на который правильного ответа просто нет. То есть, отвечая на него, нужно поставить напротив номера вопроса прочерк. Если вы таки ответите на неправильный вопрос, то это принесет один штрафной балл и шансы на выигрыш резко уменьшатся. Таким образом, победят первые набравшие 6 баллов.

1. Когда в Сети появилась первая игра серии **YetiSports**?

- а) декабрь 2003
- б) январь 2004
- в) март 2004

2. На какое расстояние можно было бросить пингвина в первой части игры?

- а) на 150 метров
- б) на 250 метров
- в) более чем на 300 метров

3. На какой платформе вышло больше всего игр серии **YetiSports**?

- а) на PC
- б) на мобильных телефонах
- в) на Macintosh

4. Самый большой в мире пингвин:

- а) королевский
- б) императорский
- в) кингсайз

5. Пингвины обитают везде, кроме:

- а) Антарктиды
- б) Северной Америки
- в) Галапагосских островов

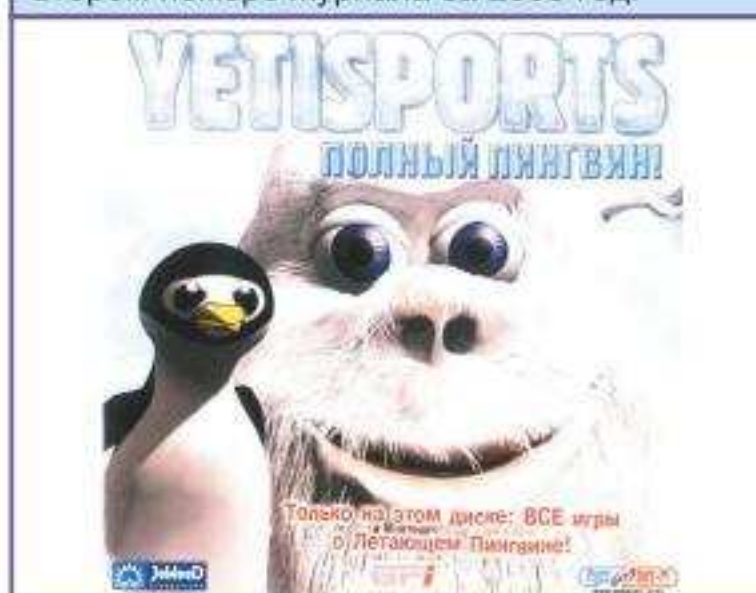
6. Одно из названий йети:

- а) кирдендэк
- б) алмасты
- в) гимтенкост

7. Где искал йети (снежного человека) Эдмунд Хиллари?

- а) на Урале
- б) на Килиманджаро
- в) на Эвересте

Победители — три первых читателя, приславших правильные ответы, — получают лицензионную версию игры **YetiSports** — **"Полный пингвин"** от компании **"Руссобит-М"**. Итоги конкурса будут подведены во втором номере журнала за 2005 год.



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

НА

EVERQUEST II

Мировая премьера **EverQuest 2** от **Sony Online Entertainment** состоялась 8 ноября 2004 года. В обновленную игровую вселенную, о которой не слышали только те, кто никогда не видел компьютера, устремились любители онлайн-ролевиков со всего мира. Наши игроки сурово нахмурились и продолжили терпеливое ожидание релиза **World of Warcraft**: до недавнего времени играть из России в знаменитый "Эверквэк" было не так уж просто.

Когда компания "Акелла" объявила о договоренности с **Ubisoft** на издание **EverQuest 2**, эта новость стала настоящей бомбой для российских пользователей MMORPG. В ближайших номерах ждите обстоятельного разбора мегахита от **Verant** (писать об игре, не пожив в онлайн-мире хотя бы месяц, просто преступно), а пока что мы ответим на самые насущные вопросы: сколько стоит, где купить и стоит ли покупать EQ2 — игра весьма требовательна, и не только к наличию свободного времени.

Тернистый путь в онлайн

Начнем с того, что потребуется для нормальной игры — увы, именно здесь отсеется значительная часть желающих освоить просторы Норрата. Во-первых, цена коробки с игрой. На момент написания этой статьи EQ2 уже был в продаже в онлайн-магазине "Озон", причем как обычное издание на CD, так и коллекционное на DVD по цене 2632 р. и 4779 р. соответственно. Это существенно дороже мировых цен (\$49,99 и \$89,99). А вот карточек оплаты игрового времени (весьма важный момент для всех, у кого нет кредитки) не было, но, судя по всему, их цена будет как минимум не ниже, чем на Западе, — \$14,99 ежемесячно с бонусами для постоянных клиентов.

EQ2 разрабатывался долгих пять лет, но в плане графики в игре впечатляет решительно все (использован тот же движок, что и в **Star Wars Galaxies**). Естественно, это благолепие потребует достаточно мощный компьютер: в минимальных (!) системных требованиях числятся процессор от 733 МГц, 512 Мб памяти и

ПОЧЕМУ "EVERCRACK"?

История этого названия, данного игре западными журналистами, началась в ноябре 2001 года. Именно тогда покончил с собой 21-летний **Шон Уолли** (Shawn Wolley), заядлый игрок в **EverQuest**. Неудачи в игре привели к тому, что парень застрелился, а его мать подала в суд на **Sony**. Вице-президент **Sony Online** по маркетингу **Скотт Макданиел** (Scott McDaniel) прокомментировал этот иск: "Любым продуктом нужно уметь пользоваться. Ведь на автомобилях не вешают предупреждения типа "Не дави людям". Во всем необходимо знать меру". Тем не менее игра популярна настолько, что буквально "прописалась" в статьях и исследованиях, посвященных зависимости от онлайн. Главное — не забывать, что игры создаются для нас, а не мы для игр.

видеокарта не ниже GeForce 3. Совсем не лишним станет хороший доступ в интернет. Теоретически можно играть и по модему, но лучше все-таки не мучиться...

Все это в совокупности может привести к тому, что российское комьюнити в **EverQuest 2** будет не слишком многочисленным: помимо вышеперечисленных сложностей, не стоит забывать о народной любви к продукции **Blizzard** в целом и ее **World of Warcraft** в частности. Впрочем, в густонаселенности EQ сомневаться не приходится: в США после открытия предварительных заказов только за первую неделю свыше 100 тысяч человек изъявили желание купить игру.

Если же, несмотря на все финансовые и технические препятствия для покупки **EverQuest 2**, вы все же полны решимости познакомиться с ним, то уверяем вас, что знакомство будет весьма интересным, если не сказать больше. Оригинальный EQ вместе со всеми аддонами имеет свыше 400 тысяч пользователей в возрасте от 9 до 78 лет и по праву считается самой популярной MMORPG во всем мире, исключая Восток (там свои любимцы, например **Lineage**).

Мировой масштаб

MMORPG **EverQuest** вышла 28 февраля 1999 года и с тех пор обросла почти десятком аддонов, проданных общим тиражом 2,5 миллионов копий. Подписчики игры суммарно наиграли 184 тысячи "человеко-лет", используя около 12 миллионов персонажей, причем на долю расы людей приходится всего 17% из них. Игру поддерживают 1500 серверов, соединенных между собой 29 километрами кабелей.

За этой сухой статистикой кроется весьма увлекательный фэнтезийный мир, населенный разнообразными существами. Цель игры вполне отвечает стандартам жанра: развитие своих персонажей, складывающееся из борьбы с монстрами, либо дуэлей с другими игроками. Ратные подвиги щедро вознаграждаются очками опыта, которые можно раскладывать в запланированные навыки. Естественно, огромное значение имеет игра в гильдии, хотя одиночки-фримены здесь тоже встречаются.

Пути развития воистину многообразны: 16 рас и 48 классов с системой специализации, 100 уровней. Миротвориво настроенные игроки тоже не в обиде — добавился класс торговцев. Даже выбор внешности персонажей стал непростой задачей: к тысячам вариантов оружия и доспехов добавляем собственноручно "собранное" лицо; так что если есть такое желание, можно появиться в виртуальном мире почти в том же виде, что и в реальности. Вражеский стан насчитывает более 160 видов всевозможного зверья и злобных монстров, и некоторые из них воистину огромны: чтобы сразить какого-нибудь дракона, придется собрать немаленький отряд.

Ответы на все основные вопросы по приобретению и игре в **EverQuest 2** у вас уже есть. Сейчас, когда вы читаете эту статью, скорее всего, наши соотечественники уже вовсю осваивают этот удивительный мир. Если вы к ним присоединитесь, не забывайте заглядывать на официальный сайт по адресу <http://everquest2.station.sony.com>, там много полезной информации. ■



Развитие боевой системы — одна из главных составляющих геймплея.

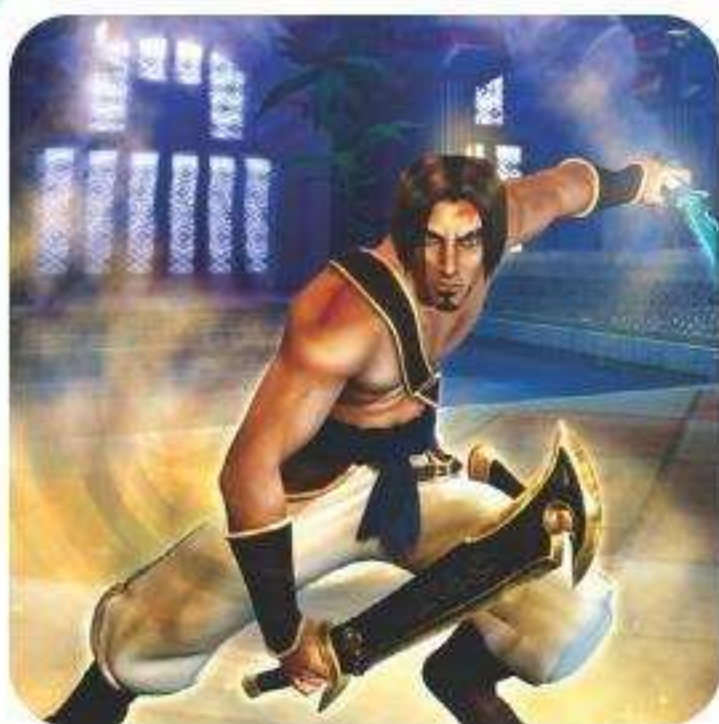


В EverQuest 2 можно быть очаровательной девушкой...



...или суровым воином.

ТРУБА ЗОВЕТ!



PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

Знаменитый Принц вернулся! Пески Времени – одна из самых успешных аркад последнего времени теперь и на сотовых телефонах. Новые приключения в таинственных лабиринтах средневековой Персии ждут тебя!

Цена 4\$.

Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6230, 6600, 6100, 3510i, 7610, 7210, 6220, 7650, Nokia N-Gage; SonyEricsson: T610, T630, Z600; Siemens: C65; Motorola: V300, V500.

Код игры: 9693542002.



RAINBOW SIX RAVEN SHIELD

И вновь, по замыслу гениального Тома Клэнси, мы брошены в самое пекло борьбы с террористами. Ты управляешь элитным подразделением антитеррористов, легендарной «Радугой». Этот уникальный тактический шутер воплощает самую суть Tom Clancy's Rainbow Six™ – игры-блокбастера, которая вышла на компьютерах и консолях.

Цена 4 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6600, 6100, 3510i, Nokia N-Gage, 6220; Siemens: M55, S55; SonyEricsson: T610, T630, Z600. **Код игры: 9693899002.**



SEXY POKER 2004

Так ты говоришь, что знаешь все о покере и всех мобильных играх, что сделаны по покеру? Хорошо, попробуй это! Горячий, острый, как чилийский красный перец, стрип-покер от Gameloft. Попробуй свои силы, сыграй с сексапильными красотками на раздевание.

Цена 4 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6230, 6600, 6100, 3510i, Nokia N-Gage, 6220, 7650; Siemens: M55, S55; Motorola: V300, V500; SonyEricsson: T610, T630, Z600. **Код игры: 9693913002.**

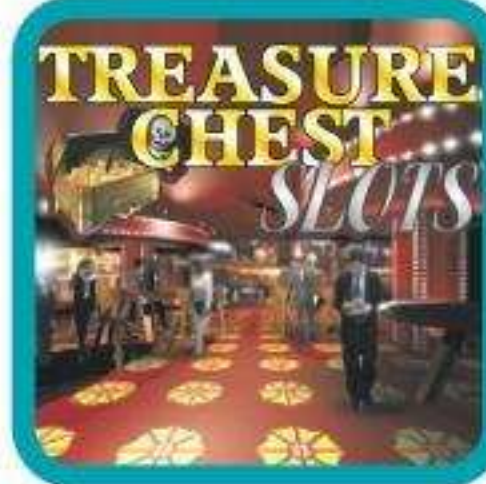


RAYMAN GOLF

Сыграй в гольф вместе с Рейманом. Выбери одну из 13 клюшек для гольфа и покажи класс. Особенности игры:

- Настоящее поле для гольфа – 18 лунок
- 13 разных клюшек
- Правила, максимально приближенные к правилам реального гольфа.

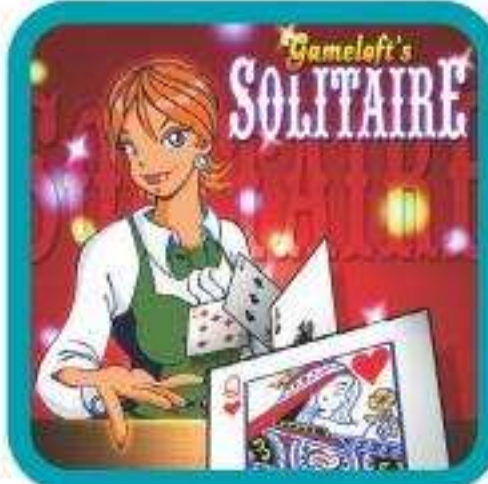
Цена 4 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6600, 6100, 6220, 7650, Nokia N-Gage; Samsung: E700; Siemens: C60, M55, S55, SX1; SonyEricsson: T610, T630, Z600. **Код игры: 9693911002.**



TREASURE CHEST SLOTS

Это игра для тех, кто любит игровые автоматы. Весь адреналин, волнение и радость от выигрыша теперь можно испытать, вращая картинки в своей мобиле. На экране будет игровой автомат, и у тебя небольшая сумма виртуальных денег. Начали играть! Может, тебе удастся приманить к себе удачу и она будет сопровождать тебя и в остальных делах?

Цена 2 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6230, 6600, 6100, 3510i, 7250i, 7210, 6200, 6220, Nokia N-Gage; Siemens: S55; Motorola: V600, T720. **Код игры: 9693914002.**



GAMELOFT SOLITAIRE

Хочешь убить время не спрашивая меня, как? Просто возьми этот пасьянс от Gameloft. Цель игрока брать карты из случайно ставленной колоды и раскладывать их на четыре стопки: от туза до короля, в правильном порядке.

Цена 4 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6230, 6600, 6100, 3510i, Nokia N-Gage, 6220, 7650; Siemens: C55, M50, SX1; SonyEricsson: T630, Z600, T610; Motorola: C650, V300, V500. **Код игры: 9693897002.**



ICE AGE SKATER

Помнишь эпизод из «Ледникового периода», когда герои весело несутся по леднику, пытаясь поймать ускользающего малыша? Это очередная мобильная игра по мотивам знаменитого фильма «Ледниковый Период». На этот раз тебе придется мчаться с ветром наперегонки. И не только с ветром, но и с Диего, Мэнни и другими персонажами фильма. Тот, кто придет первым к финишу, станет победителем.

Цена 2 \$. Для телефонов Motorola V300, Motorola V600, Nokia 6100, Nokia 6610, Nokia 7210. **Код игры: 9693898002.**



EARTH INVASION

Пришельцы под предводительством злобного генерала %@# (это имя) атаковали главные города Земли: Нью-Йорк, Шанхай, Москву и Париж. Как и полагается, на земле остался последний корабль, который должен убить всех-всех инопланетян и спасти мир. Управляйте этим кораблем, как не сложно догадаться, вы и все человечество рассчитывает на вас.

Цена 4 \$. Для телефонов Nokia 3410, Nokia 3510i; Siemens C55, Siemens M50. **Код игры: 9693896002.**



ANCIENT RUINS 2

Тебе надо найти второй артефакт. В древнем пророчестве было сказано, что его можно найти в дремучих лесах, у могилы святой сестры Агаты. Твой орден посылает тебя на задание. Живые и мертвые, монстры и люди, встанут у тебя на пути и ты подаришь им покой мечом или другим оружием.

Цена 2 \$. Для телефонов Nokia: 3100, 3200, 6610, 6230, 6600, 6100, 3510i; Nokia N-Gage, 6220, 7650, 7250i, 6200; SonyEricsson: T610, T630; Samsung: E700; Siemens: M55, C60, S55, SX1. **Код игры: 9693895002.**

Мобильные
новости

Шило на мыло

Игровая консоль **Gizmondo** (разработка **Tiger Telematics**, ранее известная как **Gametrac**), обладательница самого неудоваримого, труднопроизносимого и неестественного названия, вскоре выйдет в новом обличье и под новым именем. Обновленная модель называется — ни за что не догадаетесь! — **Bizmondo** и отличается от старой лишь наличием GSM/GPRS и Bluetooth (странно, почему протоколы беспроводной связи не интегрировали сразу при нынешнем-то помешательстве на онлайн.) Ориентирована эта консоль, по словам самих создателей, будет в первую очередь на деловых людей, хотя зачем деловым людям консоль — не объясняется.



В Европе сама Gizmondo появилась в продаже только в ноябре, а уже в начале 2005 г. ожидается запуск приставки в США. Консоль снабжена 400 MHz процессором, экраном размером 2,8" и разрешением 320x240, графическим чипом GoForce 3D 4500 и встроенной камерой. Шансов закрепиться на рынке у этого устройства очень мало: цена заоблачная (более 300 евро), поддержка разработчиков практически отсутствует, а конкуренты в лице Nintendo DS и PSP — почти несокрушимы...

Красавица против чудовища

Между тем конкурентная борьба между PlayStation Portable и Nintendo DS, главными законодателями мобильных мод на ближайшие несколько лет, усиливается с каждым днем. Двухэкранная Nintendo DS, которая была запущена в США 21 ноября, а в родной Японии — 2 декабря, расходуется в каких-то совершенно немыслимых количествах, так что, похоже, казавшиеся излишне оптимистичными прогнозы Nintendo (2 млн. консолей до конца этого года и 4 млн. — к концу марта 2005 г.) не так уж и невыполнимы.



PlayStation Portable

Куда более мощная и невероятно стильная PlayStation Portable (ее технические характеристики идентичны PlayStation 2) в Японии поступит в продажу 12 декабря (в тот момент, когда вы будете читать эти строки она уже будет красоваться на прилавках), в США и Европе — в марте 2005 г. В последний момент Sony решила радикально снизить цену своего устройства аж до \$185 (первоначально предполагалось, что ее стоимость составит \$250-350).



Nintendo DS

Таким образом компания планирует покрыть все расходы за счет продаж игр, сама приставка будет продаваться в убыток. Это решение наверняка далось Sony нелегко, ведь никаких гарантий того, что ее приставка встретит теплый прием у покупателей, никто дать не может. Microsoft запускать собственную портативную консоль не планирует (впрочем, то

же самое они говорили и про Xbox), предпочитая наблюдать за схваткой японских гигантов со стороны. Там убеждены, что Sony проиграет Nintendo по целому ряду причин: отсутствие опыта работы на рынке мобильных игр, дороговизна начинки самой консоли, возможные проблемы с аккумулятором. Есть и еще один фактор, о котором никто не говорит: слишком инновационные решения, как правило, очень прохладно воспринимаются потребителями (причем это правило одинаково применимо к фильмам и играм), и с PSP может приключиться как раз такая история.

Игры начинают интересовать
людей больше, чем ЭТО

По прогнозам аналитиков из компании **Screen Digest**, к концу этого года рынок мобильных развлечений достигнет устрашающей отметки \$1 млрд., а к 2010 году — \$6,4 млрд.; 80% доходов от продажи мобильных игр будут приносить азиатские страны (в первую очередь Япония и Корея). На Западе пользователям приходится платить за каждую скачанную игру (в то время как в Азии тарифы преимущественно безлимитные), и это сильно тормозит развитие рынка. Та же самая схема используется и у нас.

Но есть и хорошие новости: порно-индустрия развивается на мобильных куда меньшими темпами, а отметки в \$1 млрд. она достигнет лишь в 2008 г. Неужели человечество наконец-то взялось за ум, а не за сами-понимаете-что?

Дынь-дынь!

Не слишком известная компания **MediaPlazza** представила свою новую игру — **Dancing Emma**. Как и в любой танцевальной игре, иг-



ровой процесс сводится к нажатию в такт музыке определенных клавиш. Мы бы не стали отдельно упоминать о выходе этого проекта, если бы не два обстоятельства. Во-первых, Dancing Emma — первая (и явно не последняя) на моей памяти танцевальная игра на мобильных. Во-вторых, вполне возможно, что в ближайшем будущем для таких игр могут появиться... танцевальные коврики. И это не так уж невероятно, как кажется: существуют же инфракрасные клавиатуры для наладонников, представляющие собой всего лишь проекцию изображения на любую ровную поверхность? По такому же принципу можно будет сделать и коврики. Хотя, конечно, людей, отплясывающих перед мобильником, пока представить трудно.

Мобильные
утилиты

WebView 3.2

Что: HTML-браузер
Разработчик: Reqwireless
Платформа: J2ME
Размер: 46 Kб



WebView — довольно удобный и шустрый HTML-браузер для серфинга по Сети через мобильник, знакомый с J2ME. Обратите внимание, что программа поддерживает только HTML, но не WAP.



Алексей Моисеев

Мобильные
игры

Call of Duty

Жанр: Аркада
Разработчик: Mforma
Платформа: J2ME
Размер: 48-161 Кб



В отличие от PC, где WW2-игры выходят едва ли не ежесекундно, на мобильных телефонах эта тематика до недавнего времени была непаханой целиной. Так что **Call of Duty** — если не первая, то уж точно одна из первых залетевших к нам WW2-ласточек.

Играть предстоит в составе отряда из трех бойцов, у каждого из которых есть свои собственные спецспособности. Всего классов пять: пехотинец с десятком гранат за пазухой, снайпер, инженер-подрывник с мощной взрывчаткой, боец-диверсант, умеющий незаметно проникать в здания и тихонечко вырезать обитающих там врагов, плюс медик, врачующий раны остальных бойцов.

Одновременно вы управляете только одним юнитом, остальные следуют за ним по пятам. Приятно удивил неплохой интеллект товарищей по оружию: в бою они действительно оказывают ощутимую помощь, а в случае опасности по вашему приказу оперативно находят себе надежное укрытие и ведут огонь уже из него. Гнилых помидоров заслуживает лишь не самое лучшее графическое оформление: согласитесь, вся эта серо-зеленая мешанина пикселей мало напоминает Call of Duty.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: [5 stars]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 9810i, N-Gage. **Motorola** V300, V400, V500, V525. **Panasonic** X60. **Samsung** E700, S300, X600, Z100. **SonyEricsson** Z1010. **Sagem** MYV65.

Стоимость: \$4 без НДС. **Приобретение игры:** см. таблицу "Как заказать игру".

The Elder Scrolls

Жанр: RPG
Разработчик: Mforma
Платформа: J2ME
Размер: 75-176 Кб



Все, кто играл хотя бы в одну из трех частей **Elder Scrolls** на PC, почувствуют себя в мобильной версии как дома. Перед началом игры необходимо выбрать класс своего персонажа и дать ему имя. Все классы должны быть вам уже хорошо знакомы: Barbarian, Battlemage, Rogue и так далее. После этого ваше новорожденное альтер эго обнаруживает себя в огромной тюрьме Stormhold. Тюрьма очень запутанная, и в ней вам встретится множество персонажей: от обычных заключенных (как дружелюбных, так и враждебных) до монстров разной степени ужасности.

Вашей главной целью является Warden Varus (именно он ответствен за ваше пребывание в Stormhold). Добраться до него не так просто: сначала придется изрядно побегать по лабиринтам тюрьмы, по возможности помогая другим пленникам. Многие из них в обмен на необходимые им вещи могут дать какой-нибудь полезный предмет, обучить новым навыкам, подлечить и... да мало ли что еще сделать.

Сражения проходят в реальном времени. Враги уничтожаются как обычным оружием, так и магией, а в случае, если противник оказался вам не по зубам, всегда можно отступить, дабы залечить раны и напасть попозже.

Само подземелье оформлено достаточно однообразно (всему виной ограниченные возможности мобильных), а вот NPC и монстры сделаны вполне прилично.

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: [5 stars]

Доступно для: Nokia 3650, 7650. **Sharp** GX10.

Стоимость: \$4 без НДС. **Приобретение игры:** см. таблицу "Как заказать игру".

Prince of Persia:
The Sands of Time

Жанр: Аркада
Разработчик: Gameloft
Платформа: J2ME
Размер: 63-100 Кб



Prince of Persia: The Sands of Time — редкий случай, когда перенос компьютерной игры на мобильники прошел без упрощений и резания по живому. Вы не поверите, но в мобильной The Sands of Time есть почти все, за что любили оригинал.

Начнем, пожалуй, с графического оформления, ибо оно просто великолепно. Каждая локация — маленький рукотворный шедевр. Превосходно анимированный Принц, огромная луна на темно-синем небе, факелы, свет от которых мягко ложится на стены, — художники **Gameloft** едят свой трудовой хлеб с маслом и черной икрой вовсе не зря.

Бег по стенам, подъем по вертикальным поверхностям прыжками от одной стены к другой и другие фирменные фишки оригинальной The Sands of Time становятся доступны не сразу, а на протяжении нескольких уровней. Наибольшие затруднения при прохождении вызывают не враги (убить которых, кстати, можно только Кинжалом Времени), а многочисленные ловушки (ямы и движущиеся плиты с кольями, шипы, падающие с потолка, раскачивающиеся взад-вперед булавы), преодолеть которые можно лишь при известной сноровке и сообразительности.

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: [5 stars]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. **Motorola** C380, C650, V220, V300, V500, V525, V600. **Alcatel** 735i. **Panasonic** X60. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7. **Samsung** E700. **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30. **Siemens** C65. **SonyEricsson** K700, T610, T630, Z1010, Z600.

Стоимость: \$4 без НДС. **Приобретение игры:** см. таблицу "Как заказать игру".

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Жанр: Аркада
Разработчик: Gameloft
Платформа: J2ME
Размер: 64-185 Кб



В этот раз у нас прямо какое-то засилье мобильных конверсий известных компьютерных игр. Теперь очередь дошла и до **Tom Clancy's Rainbow Six 3**.

В вашем подчинении оказывается небольшая группа спецназовцев. Управляется отряд при помощи курсора, как в обычной стратегии. Курсор контекстно-зависимый, то есть в зависимости от ситуации действия реакция ваших бойцов на нажатие одной и той же кнопки будет различной. Кликнув, к примеру, на дверь, вы вызовете диалоговое окошко, в котором можно будет выбрать один из вариантов: открыть дверь; открыть дверь и швырнуть осколочную гранату; открыть дверь и бросить световую гранату; или же вообще не входить в эту чертову дверь.

Задания обычно сводятся к спасению заложников или обезвреживанию бомб. По окончании каждой миссии производится подсчет набранных очков. Чем лучше вы спланировали операцию и чем лучше выполнили задуманное, тем больше очков получите.

После этого миссия становится доступна для повторного прохождения, дабы игрок мог улучшить свой результат.

РЕЙТИНГИ "ИГРОМАНИИ"

- [1 star] — Откровенно слабая игра.
- [2 stars] — Скучновато, есть гораздо лучше.
- [3 stars] — Неплохая игра, средний представитель жанра.
- [4 stars] — Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
- [5 stars] — Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

WAP-сайт "Игромании"

Зайдя по адресу wap.igromania.ru, вы всегда сможете почитать свежие игровые и железные новости, получить информацию обо всех журналах нашего издательства и скачать бесплатные логотипы журналов "Игромания", "ЛКИ", "Мир Фантастики" и "Mobi. Мобильная связь".

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

Рейтинг: (1) (2) (3) (4) (5)

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Motorola V300, V500, V525, V600. Panasonic X60. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7. Samsung E700. Sharp GX10, GX20, GX30. Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55. SonyEricsson T610, T630, Z600.

Стоимость: \$4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру".



True Crime: Streets of Los Angeles

Жанр: Action/Гонки

Разработчик: Mforma

Платформа: J2ME

Размер: 59-126 Кб

Крутого полицейского Ника Канга увольняют с работы за, скажем, использование неприемлемых (хотя и эффективных) методов при ловле преступников. Недолго думая, Ник решает продолжить войну с китайской мафией уже своими силами.

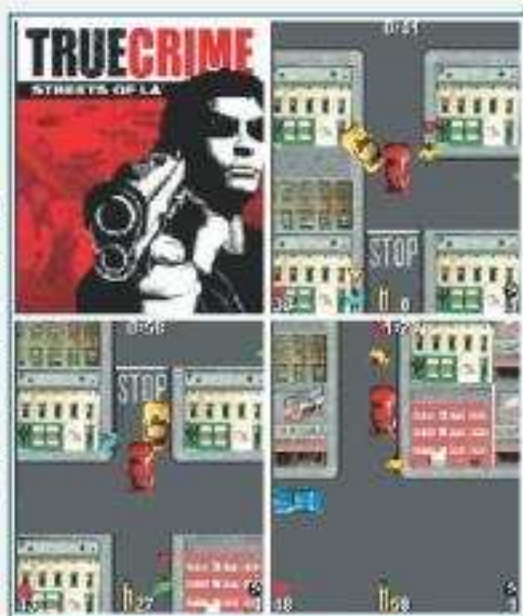
Игровой процесс True Crime — чистой воды Driv3r за вычетом неудобоваримого управления. Задача игрока сводится к отлову (ловить их придется как "на колесах", так и пешочком) преступников и начистке фейсов особо упрямым представителям криминалитета. Над головой при этом дамочным мечом висит счетчик "хороший/плохой полицейский", показания которого растут при нейтрализации bad boys и убывают при убийстве мирных жителей. А от этих показаний зависит то, какой будет концовка игры — хорошей или плохой.

Удобство управления: ■■■■■ 4/5

Рейтинг: (1) (2) (3) (4) (5)

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage. Motorola T720, T720i, V600. Panasonic X60. Samsung E700.

Стоимость: \$4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру".



ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD и DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами — PlayMobile (описания игр и музыки), Solvo (заставки, полифония, рингтоны, логотипы для телефонов Nokia, Samsung и Siemens), JavaGames (мелодии и игры) и CrossMedia (заставки, полифония, рингтоны, логотипы для телефонов Nokia, Samsung и Siemens). Все это добро можно загрузить на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, в каком была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок PlayMobile, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.



XIII

Жанр: Аркада

Разработчик: Gameloft

Платформа: J2ME

Размер: 63-125 Кб

Gameloft, что называется, жжот не по-детски: в последнее время из-под ее пера выходят игры одна лучше другой. XIII — не исключение. Здесь есть и традиционная беготня по уровням с автоматом наперевес, и совместные блиц-операции с напарницей, и даже миссия на вертолете. Сюжет держит мертвой хваткой до самого финала. Арсенал вполне приличный: пистолет, "узи", дробовик и винтовка с подствольным гранатометом. Нарекания вызывает лишь оформление игры: все очень даже красиво, но обещанной стилизации под комиксы здесь нет и в помине (кроме разве что надписей "BOOM!" при взрывах и "ARGH!", появляющейся при смерти противников).

Удобство управления: ■■■■■ 4/5

Рейтинг: (1) (2) (3) (4) (5)

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage, N-Gage QD. Motorola C380, C650, V220, V300, V500, V525, V600. Panasonic X60. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7. Samsung E700, E710, Z105. Sharp GX10, GX15, GX20, GX30. Siemens C60, C65, CX65, M55, MC60, S55, SL55. SonyEricsson K700, T610, T630, Z600.

Стоимость: \$4 без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру".



КАК ЗАКАЗАТЬ ИГРУ?

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Игра	Код
Call of Duty	969399400654
Prince of Persia: The Sands of Time	969354200654
The Elder Scrolls	969399500654
Tom Clancy's Rainbow Six 3	3 969399700654
True Crime: Street of Los Angeles	969399900654
XIII	969411100654

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит \$2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна \$4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Факт оплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер 3010.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ

МТС: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Владимир, Вологда, Воронеж (РеКом), Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Иваново, Калуга, Киров, Кострома, Курган, Курск (РеКом), Липецк (РеКом), Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар, Орел (РеКом), Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Кубань.

Би Лайн: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов на Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ.

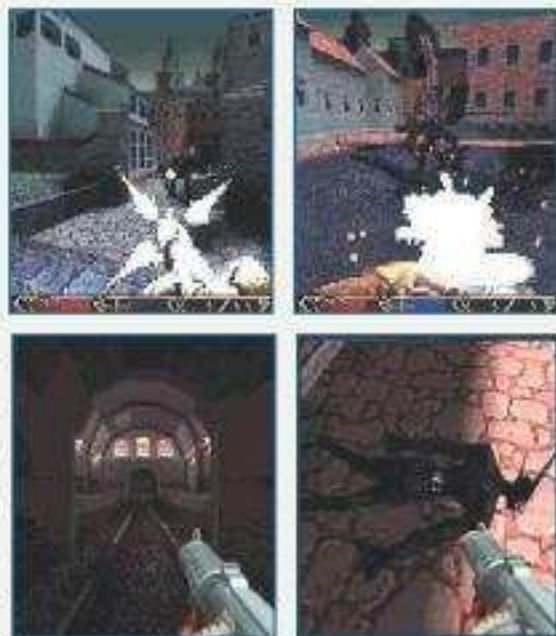
Игорь Варнавский

ИГРЫ
ДЛЯ N-GAGE

Ashen

Жанр: Action
Издатель: Nokia
Разработчик: Torus Games
Сетевая игра: Bluetooth,
 N-Gage Arena

Экшены от первого лица на мобильных устройствах — создания по большей части закомплексованные и глубоко ущербные: уровни, похожие на лабиринт и обклеенный одной-единственной текстурой, картонные монстры, кинематика главного героя, позаимствованная у трактора... Причины понятны: написать что-то более сложное при таких смехотворных системных ресурсах и клавиатуре, меньше всего предназначенной для игр, не так-то просто. И тем приятнее, что **Ashen** стал исключением из этого правила.



Завязка сюжета следующая. Протагонист получает письмо от своей сестры Ванессы, проживающей в Городе Семи Рек. Письмо кажется ему очень странным, и он решает проведать сестру. Прибыв в Город Семи Рек, он обнаруживает, что здесь произошел какой-то катаклизм, а все жители куда-то исчезли. Квартира сестры пуста, но сама Ванесса, похоже, еще жива. Вскоре появляются и те, кто, собственно, устроил "генеральную уборку" города — трудноидентифицируемые вертлявые черти. Позже на сцену выходят еще более опасные противники — пауки, способные с одинаковой легкостью передвигаться по полу, стенам и потолку, и монстры, увидеть которых можно только через специальные очки. Труднее всего приноровиться к управлению: ориентироваться и успешно отстреливать вражин в условиях трехмерья с непривычки очень непросто, ведь для навигации приходится использовать не только крестовину, но еще и четыре клавиши (поднять/опустить прицел и стрейф).

Удобство управления: 4/5
Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Spider-Man 2

Жанр: Аркада
Издатель: Activision
Разработчик: Ubisoft
Сетевая игра: N-Gage Arena

Недотепистый фоторепортер Питер Паркер из газеты Daily Bugly (милый намек на сущность главгероя), подрабатывающий на полставки Человеком-пауком, заявляется на презентацию революционного изобретения ученого Отто Октавиуса. Непечальным местом Паркер чувствует, что здесь что-то не так. И оно (чувство, а не непечальное место) его не обманывает: через несколько секунд после активации машина, которая, по словам яйцеголового, должна была стать неисчерпаемым источником энергии, взрывается и сносит полгорода. Нью-Йорк оказывается во власти грабителей и мародеров, полиция-пожарные-нацгвардия, как обычно, бездействуют, и единственным, кто может хоть что-то сделать, вновь остается Человек-паук. Настичь виновника всего этого безобразия, богомерзкого мутанта Мистерио, который как раз и прятался под ли-



чиной Отто Октавиуса, удастся уже к третьему уровню, но не все так просто...

Прыжки на паутине, умение ползать по стенам и потолку позволяют проскакивать уровни на бешеной скорости, и лишь враги да необходимость спасать гребаных мирных жителей снижают темп игры. Большинство супостатов вооружено огнестрельным оружием, а у Человека-паука — лишь паутина (которой можно опутать противников) и собственные руки-ноги. В некоторых местах на экране появляется изображение фотообъектива — не забудьте нажать в этом месте кнопочку "6", чтобы сделать снимок (помните еще, что Паркер зарабатывает на жизнь фотоохотой?). Основные уровни представляют собой пробежку слева направо, второстепенные (там, где надо куда-то добраться за строго определенное время) — трехмерные, с видом "из филейной части" и не слишком удобным управлением.

Удобство управления: 3/5
Рейтинг: ♂♂♂♂♂



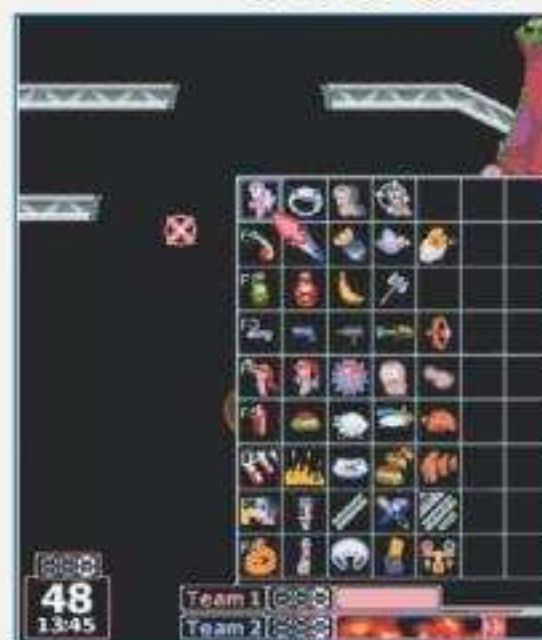
Worms World Party

Жанр: Пошаговая стратегия
Издатель: THQ Wireless
Разработчик: Team17/Paragon5
Сетевая игра: Bluetooth,
 N-Gage Arena

Ребятам из Team17 уже, в общем-то, можно и не работать: тех денег, которые они выручают от портирования игр серии **Worms** на самые разные платформы (от PC и домашних консолей до GameBoy Advance и теперь вот N-Gage), с лихвой хватит на безбедную старость их самих и их потомков до семьдесят седьмого колена включительно.

Worms World Party являет собой целомудренный порт одноименной компьютерной игры без каких бы то ни было инноваций. И это правильно: никакие инновации тут и не нужны. Для тех, кто не играл в эту игру на компьютере (маловероятно, но вдруг?..), дадим небольшое пояснение: **Worms** — это пошаговая стратегия, в которой уморительно смешные червяки мутузили друг друга на полностью разрушаемых уровнях при помощи базук, гранат, напалма, бетонных ослов и бабушек, начиненных взрывчаткой. Графическое оформление, звук, игровой процесс в N-Gage-итерации практически абсолютно идентичны оригиналу (отсутствуют лишь некоторые спецэффекты, в частности огонь). Затрещину разработчикам стоит дать лишь за отсутствие mouselook'a (понятно, что мыши у N-Gage нет, это просто термин устоявшийся): экран у игрофона Nokia довольно узкий, помещается лишь малая часть уровня, поэтому целиться зачастую приходится вслепую...

Удобство управления: 4/5
Рейтинг: ♂♂♂♂♂



СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ
НОВОЕ
ОРУЖИЕ

HALF-LIFE 2



В моде "Кровавая мясорубка" и с десятью патронами можно устроить врагам кровавую баню. Ну, или хотя бы ванну.

Half-Life 2 — шедевр, хит и нетленка в одном флаконе. Но проходится слишком быстро. Каких-то 20 часов геймплея. Чтобы растянуть удовольствие, сегодня мы с вами создадим две ружейных модификации. Первую — превращающую HL2 в мясорубку для **Painkiller**. Вторую — создающую тактический шутер сродни **Project I.G.I.** И все это за счет изменения характеристик оружия.

КРОВАВАЯ МЯСОРУБКА

Крайне обидно, что три снаряда для базуки — это максимальный боезапас: в серьезном бою они мало чем могут помочь. Вот если бы их было побольше... Чтобы сбить даже самую слабую вертушку, необходимо четыре снаряда, не говоря уже о страйдерах, на которые уходит до семи ракет. Ну, так прочь стеснения, сделаем геймплей кровавым, похожим на **Painkiller** или **Serious Sam**! Расширим боезапас базуки до... бесконечности. Для этого открываем в "Блокноте" файл `..hl2\scripts\weapon_rpg.txt` из каталога, где у вас установлена игра. Найдём строчку `clip_size "-1"` и меняем значение во вторых кавычках на 1. Сохраняем изменения. Вуаля! В игре, после того как базака истратит весь свой боезапас, стрелять она не перестанет. Более того — немного увеличит скорострельность (за счет того, что время на перезарядку теперь не расходуется).

В настоящих войнах и боях обычно правит бал автоматическое оружие, и наш скромный **SMG**, к сожалению, слишком быстро тратит свой боекомплект. Так как скорострельность оружия менять бессмысленно (какой тогда от автомата толк?), увеличим количество патронов в обойме до 100. Открываем все тем же "Блокнотом" файл `..hl2\scripts\weapon_smg1.txt`, находим строчку `clip_size "45"` и меняем 45 на 100. Если вы еще хотите получить дополнительное количество подстволок, то у параметра `secondary_ammo` пропишите значение



Пять попаданий, а леди жива-живехонька. В тактическом режиме такое невозможно.

SMG1. Заметьте, что количество патронов изменится не только у вас, но и у всех, кто использует данное оружие.

ТАКТИКА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Только что созданный бесконечный запас патронов делает прохождение игры стремительным и кровавым. Но ведь не все любят "мясо". Есть ценители осторожного, можно сказать филигранного, прохождения уровней. Что ж, никто не мешает нам сделать из HL2 тактический экшен. Сделаем так, чтобы не каждый противник мог пережить даже одно меткое попадание, да и главного героя сделаем почеловечнее. Открываем файл `..hl2\cfg\skill.cfg` и увеличиваем максимальное количество патронов **SMG** до 5000, а то с одной обоймой в 100 патронов бегать как-то несолидно. Для этого ищем строку `sk_max_smg1 "225"` и меняем 225 на 5000. Далее наша задача состоит в том, чтобы найти все строки типа `sk_plr_dmg_X` и `sk_npc_dmg_X`, где вместо X стоит название оружия (`ar2` — штурмовая винтовка, `pistol` — пистолет, `smg1` — SMG, `357` — "Магнум-357" "Питон", `crossbow` — арбалет, `crowbar` — лом, `fraggrenade` — граната), и увеличить их значения в 10 раз. Например, `sk_plr_dmg_357 "40"` меняем на `sk_plr_dmg_357 "400"`, тем самым увеличивая убийную мощь "Магнума".

Так как после этой операции ваша жизнь, получив в игре пару попаданий, сократится до минимума, чтобы игра не превратилась в череду бесконечных сохранений/загрузок, необходимо сделать аптечки, лечащие ранения любой тяжести. Ищем следующие строки: `sk_suitcharger "50"`, `sk_battery "15"`, `sk_healthcharger "50"`, `sk_healthkit "25"`, `sk_healthvial "10"` и меняем их значения на 200. Данные параметры дадут вам 100% здоровья от любой аптечки, а также возможность два раза заряжать вашу броню до 100.

ТЕМ, КТО ХОЧЕТ БОЛЬШЕ

В файле `..hl2\cfg\skill.cfg` можно отредактировать здоровье всех монстров (`sk_X_health`, где X — название монстра), повреждение, наносимое оружием игрока и оружием NPC (рассмотрено выше), радиусы поражения от взрывов (в параметрах встречается слово `radius`), а также длину очередей, выпускаемых противником (в параметрах встречается слово `burst`).

Можно внести изменения и в остальные виды оружия. Их параметры также лежат в файлах `weapon_357.txt`, `weapon_ar2.txt`, `weapon_smg1.txt`, `weapon_crossbow.txt`, `weapon_pistol.txt`, `weapon_rpg.txt`, `weapon_shotgun.txt` и `weapon_frag.txt` ("Магнум", штурмовая винтовка, SMG, арбалет, пистолет, базука, дробовик, граната — соответственно) в каталоге `..hl2\scripts\`. Мне удавалось сделать бесконечный боезапас для большинства стволов и лазерный прицел к пистолету. Тот, кто повторит мой подвиг, может собой гордиться. Если повторить не удастся — не отчаивайтесь. В ближайших номерах "Мании" мы объясним, как сделать эти и некоторые другие изменения.

Перед любыми изменениями не забывайте создавать резервные копии изменяемых файлов, иначе вся ваша работа выльется в переустановку игры.



Пистолет с лазерным прицелом. Сделать такой — дело трех минут.

Осталось устранить малюсенький дисбаланс — зомби. Дело в том, что с такой убийностью патронов зомби просто не будут иметь шансов выжить. В том же файле ищем строки `sk_zombie_health` и `sk_zombie_poison_health`, затем увеличиваем их значения в 10 раз — изменяем на 500 и 1750 соответственно.

После этого надо лишь сохранить изменения — и можно начинать игру. ■

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10⁰⁰-19⁰⁰ по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса: 61 Лайн GSM, МТС + МегаФон (Москва, С. Петербург); ЮСТ; БайкалВестКом - 0,995 (б/в НДС); МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток). SMARTS - 33 руб. (с НДС)

* Москва и Московская область, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Пенза, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС на Кубани, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом.

126x126 Nokian: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage

72x28 **Nokia:** {eco, xpro: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210}; **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, K210s, X450, E600, E710; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700, T66, T200, Z200, K500; **Motorola:** C150, T20, V150

Все входящие SMS-бесплатны

ТРИ МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ DOOM 3

АНДРЕЙ
ВЕРЕЩАГИН

Doom 3 — игра-загадка. Кто-то в диком восторге от него и утверждает, что третья часть даже лучше, чем первые две. Кто-то плюется, что, мол, ничего, кроме демонстрации возможностей движка, в третьем "Думе" нет. Мнения разделились. Однако одного у игры не отнять — движок ее полностью открыт для модифицирования, а значит — любой геймер может сделать из **Doom 3** такую игру, какую бы ему хотелось.

На страницах "Мастерской" мы уже детально разобрали, как создавать новые карты, а сейчас научимся, как, изменяя программный код, создавать совершенно немыслимые вещи. Делать главных героев, моделировать новые виды оружия, изменять физику игры, переозвучивать... Всего в одной статье мы создадим три полноценных игровых модификации.

ВЫСАДКА НА МАРС

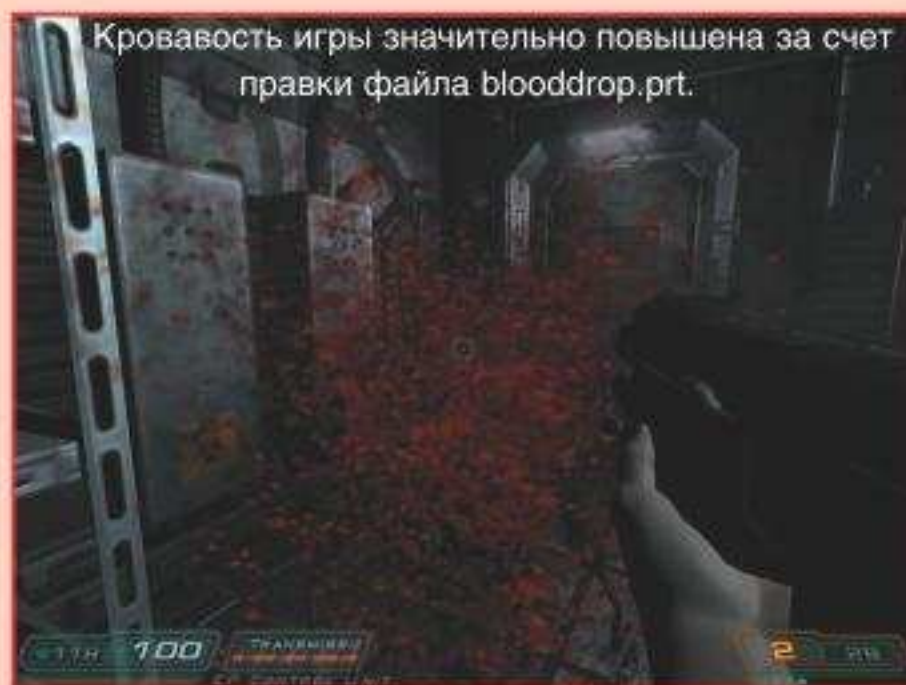
В **Doom 3**, так же, как и во всех остальных современных играх, принадлежащих перу **id Software**, для хранения игровых ресурсов и файлов с разнообразными настройками используются переименованные **zip**-архивы. В данном случае они носят расширение **pk4** и легко обрабатываются в любом архиваторе.

Настало время представить наших сегодняшних пациентов. Первый из них — архив **pak000.pk4** — является самым массивным и содержательным файлом игры. Сегодня мы коснемся лишь нескольких директорий из этого поистине гигантского архива.

КРОВАВАЯ МОДИФИКАЦИЯ

Одно из самых простых изменений, которые можно внести в **Doom 3**, — изменение сюжета и повышение кровавости игры. Ведь многие сетуют, что игре не хватает именно крови. Для этого не надо копаться в хитросплетениях программного кода. Достаточно чуть-чуть подправить файлы из каталогов **\newpdas** и **\strings** архива **pak000.pk4** — в них можно переписать абсолютно все встречающиеся в игре надписи и текстовые сообщения. Это, в свою очередь, поможет вам перекроить сюжет игры, сделав его более захватывающим, особенно, если добавить к этому корректировку речей персонажей (но об этом чуть позже).

Файлы же из папки **\particles** помогут вам поднять зрелищность игровых эффектов на новый уровень. В первую очередь советуем увеличить значения параметров **time**, **size** и **boundsExpansion** у пятен крови (напомним, что для них отводится файл **blooddrop.prt**), в результате чего кровавость игры существенно возрастет. Если же пошаманить с последними двумя параметрами (просто увеличить их) взрывов, то они станут более яркими.



Кровавость игры значительно повышена за счет правки файла **blooddrop.prt**.



Зомби-толстяк в фирменной бандане "Мании", в солнечных очках и с окровавленными зубами. На создание товарища ушло около 15 минут.



ТЕКСТОМ ЕДИНЫМ

Папки **\newpdas** и **\strings** из архива **pak000.pk4** содержат игровые тексты. Первая из них хранит в себе **pda**-файлы с сообщениями, которые вы можете прочесть на PDA (карманных компьютерах) различных персонажей. Послания, адресованные игроку, прописаны в файле **personal.pda**.

Файлы из папки **\newpdas**, как, впрочем, и все остальные файлы с игровыми параметрами, состоят из ряда разделов (блоков). Каждый из них имеет свой заголовок, за которым следует открывающаяся фигурная скобка, а за ней — содержащиеся в блоке параметры (их значения отделяются от названий рядом пробелов). Заканчивается же любой раздел символом **"}**". В данном случае значения атрибутов берутся в кавычки, поскольку все эти параметры текстовые.

Начальный блок всех здешних файлов — **pda personal** — содержит информацию о пользователе PDA. Перечень параметров:

name — имя владельца PDA, **fullname** — полное имя, **icon** — портрет пользователя, **title** — название устройства. Далее идут разделы с названиями вида **email personalN** (N — номер блока), несущие в себе тексты e-mail-сообщений и информацию о последних. Вот, что могут предложить нам эти блоки: **date** — дата получения письма, **to** — имя адресата, **from** — отправитель, **subject** — тема письма, **text** — текст сообщения.

В папке **\strings** находится файл **english.lang**. В нем вы найдете лишь один безымянный блок, насыщенный параметрами с именами вида: **#str_N**, где N — номер текстового сообщения. Содержание же последнего указывается в значении атрибута. Таким образом, файл вобрал в себя все надписи и текстовые фрагменты, которые вы видите на экране в разные моменты игры.

ОТ УХА ДО УХА

В директории **\particles** архива **pak000.pk4** лежат файлы с расширением **prt**. Они посвящены различным частицам и эффектам, будь то кровь (ей соответствует файл **blooddrop.prt**), огонь (файл **fire.prt**), дым (**steam.prt**) или взрыв (**explosions.prt**). Все эти файлы состоят из нескольких разделов, каждый из которых отвечает за определенную разновидность той или иной частицы. Вот характеристики, которыми насыщен любой из таких блоков.

material — текстура частицы. Здесь требуется указать путь файла с данной картинкой. Сам файл должен быть упакован в архив **pak004.pk4** и иметь формат **tga** (но в значении атрибута расширение файла указывать не нужно).

time — время (в секундах), через которое частица исчезает с момента своего появления на свет.

size — величина частицы (может определяться случайным образом в указанных пределах). Значение атрибута задается следующим образом: "X" to "Y", где X — максимальная величина частицы, а Y — минимальная.

boundsExpansion — увеличение, которому подвергается частица.

speed — быстрота увеличения.

color — цвет.

gravity — гравитация.

ТЕКСТУРНЫЕ КУЩИ

Архив **pak001.pk4** содержит лишь одну директорию — **\dds**, которая содержит множество подкаталогов, в которых, в свою очередь, находятся игровые текстуры формата **dds**. Так, папка **\fonts** несет в себе графические отображения игровых шрифтов (при этом на конце имени каждого здесь файла указывается число, отражающее размер шрифта), **\guis** (рисунки, составляющие графический интерфейс игрока), **\models** (скины персонажей и объектов, украшающих игровые карты), **\textures** (текстуры для игровых карт, преимущественно для стен, пола и других поверхностей), **\ui** (графические элементы оформления меню — курсоры, полосы прокрутки).

Отдельно хотелось бы сказать о директории **\models**. Она подразделяется на следующие подкаталоги:

\characters — скины героев игры (в папке **\player** этого каталога вы найдете "шкурки" игрока, в папке **\scientist** — скины ученых, в **\common** — частей тела, общих для всех персонажей, в **\female_npc** — NPC женского пола, **\male_npc** — мужского).

\gibs — "шкурки" отрубленных частей тела персонажей.

\items — скины различных полезных вещей, которыми пользуется ваш персонаж (папка состоит из следующих подкаталогов: **\armor** — скины брони, **\keycard** — ключей-карт, **\medkit** — аптечек, **\powerups** — "призов", директории же с окончанием **_ammo** в имени соответствуют различным видам боеприпасов).

\mapobjects — текстуры объектов, составляющих убранство уровней.

\monsters — "шкурки" монстров.

\outdoors — текстуры для объектов естественного происхождения.

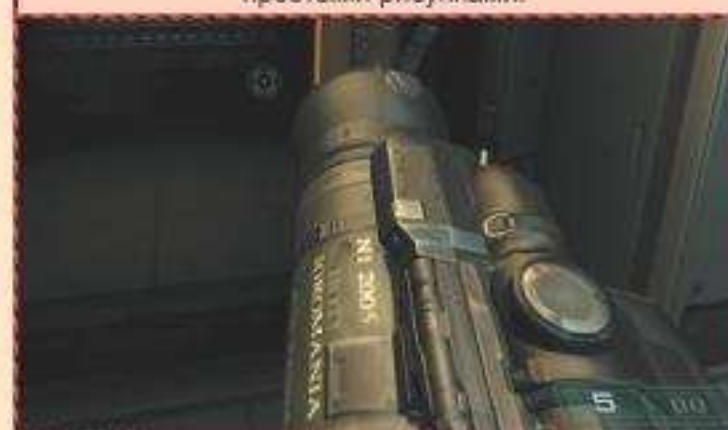
\weapons — скины оружия.

Обратите внимание на то, что у каждого игрового объекта может быть несколько скинов — для разных его частей или состояний. Скажем, у героев игры и монстров, как правило, имеется несколько графических файлов, соответствующих различным областям тела субъекта. Так, файлы, в имени которых присутствует слово **head**, содержат текстуры головы персонажа, те же, названия которых оканчиваются на слово

Нанести на пушку любой логотип
— дело пяти минут.



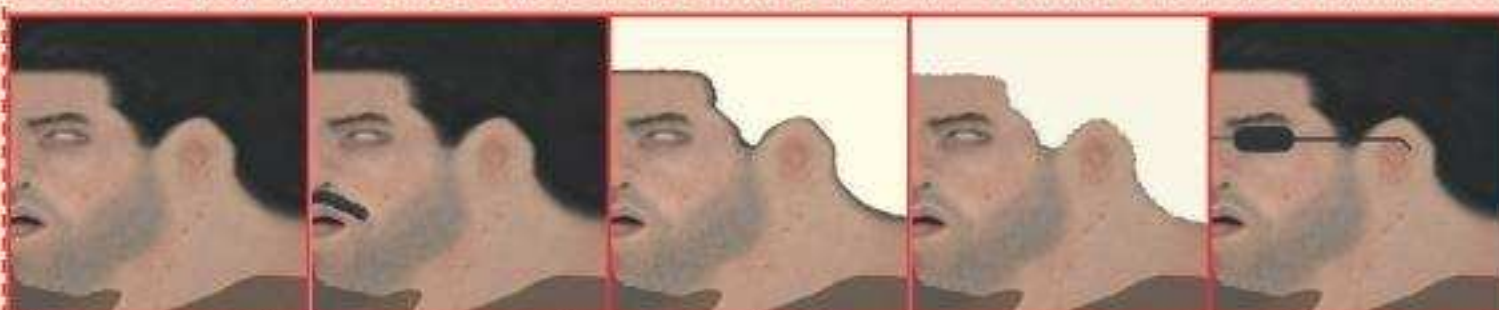
Еще быстрее можно расписать ствол надписями и простыми рисунками.



И совсем уж просто написать пару слов на робе монстра.



НОВЫЙ ГЕРОЙ В ИГРЕ



Подрисовка усов, обесцвечивание волос, добавление "очков". Всего несколько штрихов — и готов новый персонаж игры.

Чтобы перерисовать внешность главного героя и NPC в **Doom3**, необходим лишь графический редактор. При этом вам не понадобится даже художественный талант: достаточно подрисовать старым героям, например, усы или очки, чтобы они смотрелись в игре совершенно по-новому.

С помощью **DXT Tools** вы можете легко редактировать игровые текстуры и скины действующих лиц, в том числе и вашего персонажа. Именно последнему рекомендуем уделить особое внимание (напомним, что ему соответствует каталог **\player**) и присвоить новый, наиболее подходящий, на ваш взгляд, облик. Для этого подправьте в графическом редакторе следующие файлы (или хотя бы один из них, если вы не хотите кардинально менять внешний вид героя): **arm2.dds** (руки персонажа), **body.dds** (тело), **playerhead.dds** (голова) и **playerheaddead.dds** (голова мертвого героя).

Вот, например, как отрастить персонажу усы (а если хотите, то и бороду). Для этого вам понадобится файл

playerhead.dds и пара программ. Переведите указанный файл в формат **tga** с помощью программного набора **DXT Tools**, а затем откройте его в графическом редакторе — лучше всего подходит **Photoshop**. Используя кисть типа **Spatter** (она рисует точки, по форме напоминающие пятна и брызги), аккуратно подрисуйте герою усы. После этого вы должны будете только сохранить изменения в файле, перекодировать его обратно в формат **dds**, вернув исходное имя, и положить на свое законное место в архиве **pak001.pk4**.

Если же вы не приемлите усы и бороду, можете перекрасить волосы главного героя в другой цвет или попросту обесцветить. Чтобы добиться этого, делайте все то же самое, что и в случае с усами, но вместо подрисовки усов заполните черную область картинки, соответствующую волосам, нужным вам цветом (в случае обесцвечи-

вания — белым), используя инструмент **Заливка**. Но это еще не все. На стыке волос и кожи после заливки останутся темные места, которые вам также нужно закрасить в интересующий вас цвет, но на этот раз вручную, то есть кистью.

Еще одно эффектное преобразование, которое несложно провести, — нацепить на героя модные солнечные очки. В упрощенном виде это делается следующим образом. Поместите на глаз персонажа черный закругленный прямоугольник, напоминающий по форме линзу очков, и проведите темную линию от левого края картинки до уха героя. Наконец, нарисуйте кистью дужку очков. Если при этом покрасить волосы персонажа в светлый цвет, то получится Дюк Нюкем.

Кроме изменения лица, можно полностью перерисовать одежду главного героя — основной графический файл **body.dds**.



Новые персонажи в игре. Можно пройти игру за Дюка Нюкема, а можно за любого другого персонажа.

ЗВУКОВАЯ МОДИФИКАЦИЯ

Не секрет и даже не тайна, что переозвучка игры может полностью изменить геймплей. Одно дело страшать монстров по темным закоулкам под Катю Лель или "На-На", совсем другое пугать тварей светом фонарика под "Рапсодию".

В первую очередь стоит извлечь из игры трек, звучащий в главном меню, чтобы затем прослушивать его, не запуская для этого игру. Так выглядит адрес внутри архива **pak003.pk4**, по которому вы найдете эту замечательную композицию: **\\sound\\musical\\d3theme.ogg**.

Если же у вас есть микрофон, то совсем не сложно переозвучить игровых персонажей и даже заставить их говорить по-русски (в том числе и невидимого комментатора, дающего о себе знать в многопользовательском режиме игры). Файлов с речью в игре немного, при желании можно полностью переозвучить игру за 2-3 часа. Соответствующие звуковые файлы находятся в папке **\\sound\\vo** архива **pak003.pk4**.

dead, соответствуют скинам уже погибших героев.

Как же все это редактировать? Делается это с помощью набора утилит **DXT Tools** (устанавливайте его с *нашего CD/DVD*), к которому мы уже не раз обращались в нашей рубрике. Чтобы перевести рисунок из **dds**-формата в **tga**, зайдите в директорию, в которую вы установили **DXT Tools**, и запустите там файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя .dds-файла>** (например, **readdxt C:\\playerhead.dds**). В результате этого в программной директории образуется файл **test.tga** с нужной вам картинкой. Последнюю вы можете перерисовать в любом графическом редакторе. Что касается обратного конвертирования **tga**-файла в формат **dds**, то оно осуществляется путем запуска файла **nvdxt.exe** с параметром: **nvdxt <имя .tga-файла>** (например, **nvdxt test.tga**). После этого вам останется только вернуть полученному файлу то имя, которое он имел до перевода в формат **tga**, и упаковать в архив, откуда вы его извлекли.

Некоторые графические файлы архива **pak001.pk4** (преимущественно оформительского характера) используют альфа-канал. Отличить такие файлы от обычных картинок совсем не сложно, так как первые в своем необработанном виде представляют собой полностью закрашенный в белый цвет рисунок. Чтобы увидеть картинку в доступном для редактирования виде, используйте графический редактор **Photoshop** (возможно и использование других навороченных редакторов). В списке каналов (меню **Channels**) программы выберите пункт **Alpha 1**, после чего рисунок можно будет без труда перерисовать.

Еще один важный архив — **pak002.pk4** — содержит модели. В нем вы обнаружите только один каталог — **\\models**, в котором находятся файлы моделей, имеющие фор-

мат **lwo**, и текстуры для них, маркированные расширением **tga**. Некоторые местные файлы повторяют картинки из архива **pak001.pk4** (только здесь они в формате **tga**), другие же являются уникальными. Используйте повторяющиеся файлы для того, чтобы определить, что за рисунок содержится в соответствующем файле архива **pak001.pk4**. Это сэкономит вам немало времени, ведь чтобы просмотреть **dds**-файл (а именно такими файлами, напомним, наполнен архив **pak001.pk4**), вы должны сначала перевести его в формат **tga**. Те же файлы, что аналогов не имеют, несут в себе рисунки вспомогательного характера. Они тоже могут вам пригодиться при тщательной проработке скинов объектов.

Еще один графический архив игры — **pak004.pk4**. В нем находится несколько текстур для стен и пола различных помещений. Все файлы имеют формат **tga**.

МАРСИАНСКИЕ АККОРДЫ

Архив **pak003.pk4** является сугубо звуковым. Его единственная директория разбита на следующие подкаталоги: **\\air_and_vents** — содержит звуки работы вентиляторов и кондиционеров, **\\alarms_buzzers** — сигнализации, **\\ambient** — фоновый шум, **\\cinematics** — звуковое оформление скриптовых сцен, распределенное по локациям, **\\doors** — скрип дверей, **\\electronics** — звуковые эффекты, которые вы слышите при работе с компьютерами и прочей техникой, **\\feedback** и **\\mp** — голосовые комментарии для мультиплеера, **\\guis** — звуковое оформление меню, **\\impact** — звук, раздающийся при контакте игрока с объектами из различного материала, **\\items** — звуки бонусов, **\\monsters** — рев монстров, **\\musical** — музыкальное сопровождение игры, **\\outdoors** — свист ветра, **\\player** — звуки главного героя, **\\vo** — речь героев игры, распределенная по миссиям, **\\weapons** — выстрелы.

Часть файлов записана в формате **wav**, часть — в **ogg**. Если с первым может работать стандартная *Звукозапись*, то со вторым — все немного сложнее. Файлы формата **ogg** прослушиваются в **Winamp** версии 3.0 или выше, но для их редактирования нам понадобится специальная программа — **dBpowerAMP** (забирайте с *нашего CD/DVD*). Она позволяет преобразовывать звуковые файлы игры в форматы **mp3** и **wav**.

Чтобы осуществить конвертирование **ogg**-файла с использованием **dBpowerAMP**, необходимо установить на программу кодек под названием **Ogg Vorbis Codec** (также берите с *нашего диска*). Затем зайдите в папку, куда вы установили программу, запустите файл **MusicConverter.exe** и в открывшемся окне укажите путь нужного вам **ogg**-файла. В результате на экране появится небольшое меню, в котором вы должны выбрать формат, в который вы хотите перевести выбранный **ogg**-файл. Далее следует про-

граммное окно, где вы можете настроить качество и ряд других параметров создаваемого звукового файла, а также указать директорию, куда он будет помещен. Нажмите на кнопку с надписью **Convert**, и буквально через нескольких секунд на винчестере появится нужный вам трек в удобном для вас формате. Полученный звуковой файл вы сможете подкорректировать в любимой программе для работы со звуком (если вы сконвертируете файл в формат **wav**, то сможете работать с ним даже в *Звукозаписи*).

После завершения редактирования файла вы должны перевести его обратно в формат **ogg**. Чтобы осуществить это, запустив **dBpowerAMP**, укажите путь трека, который вы хотите добавить в игру, и в следующем окне программы выберите пункт **Ogg Vorbis**. Теперь осталось только поместить новоявленный **ogg**-файл в архив, откуда вы его ранее вынули.



Мы завершили работу над двумя важнейшими составляющими игры — графической и звуковой. Вы уже можете самостоятельно создать как минимум три различных модификации игры. С новым интерфейсом. С новым главным героем. С повышенной кровавостью и усиленными спецэффектами. Плюс, мы получили русифицированную версию игры. На создание каждого мода в среднем у нас ушло 2-4 часа.

В одном из ближайших номеров "Игромании" мы займемся более глубоким изменением геймплея *Doom 3* и создадим масштабную модификацию, изменяющую AI монстров, а также научимся разрабатывать новые модели оружия. ■



Несложно догадаться, что владелец этого устройства — большой любитель "Мании".



В *Doom 3* можно править абсолютно все игровые тексты, даже e-mail-сообщения, приходящие игроку на PDA.

Монстры «Битвы магов»

Каждый раз, отправляя команду М, твой Маг оказывается в компании собственного монстра. Если ты давно играешь в «Битву Магов», то знаешь многих монстров по именам. Альв, Единорог, Алконост. Ты знаешь, что имя и характеристики монстра зависят от твоего Уровня и выбранного тобой Потока.

В этой короткой статье мы подробно познакомим тебя с несколькими монстрами «Битвы Магов». Расскажем их историю и опишем их особенности.



Кентавр

Имя: Кентавр
Уровень: 3-4
Поток: Ярости

Свойство: «Первый удар»
Кентавр всегда атакует первым.



Эхидна

Имя: Эхидна
Уровень: 4-5
Поток: Жизни

Свойство: «Ядовитый удар»
После успешной атаки Эхидны каждые десять секунд противник теряет Жизнь. Эффект длится до двух минут.

Свойство: «Регенерация»
Каждые двадцать секунд Эхидна восстанавливает часть Жизни.



Турс

Имя: Турс
Уровень: 6-7
Поток: Мощи

Свойство: «Ледяной Удар»
Маг или Монстр, попавший под удар Турса, на 10 секунд будет парализован.

Свойство: «Разрушительный Удар»
Атаки Турса, попадающие по защите, наносят ей двойной ущерб.

Греки сочинили о Кентаврах множество небылиц. В них Кентавры предстают то пьяными похотливыми дикарями, то просветленными мудрецами. Легенды — ложь. Правда в одном: греки не сумели совладать с гордым народом. Быстрота коня, сердце льва. Доспехи воина. Всадник и скакун, слившиеся в упоении битвой. Когда табун Кентавров несется на врага, впору воскликнуть: «Горе тебе, неразумный, бронзовоногих Кентавров дерзнувший вызвать на сечу!»

Ядовитая рептилия Эхидна ведёт свою родословную от самых древних змеев, населявших Землю в незапамятные времена. Но не по прямой линии. Маги собрали её тело из праха первородных ящеров в своих колдовских лабораториях. Они придали ей величину, злобу и бессмысленную жестокость тех, кто некогда сотрясал твердь своей поступью. Самый честолюбивый из них решил наделить Эхидну разумом человека. Когда рептилия вырвалась на свободу, то разорвала именно его. С тех пор потомки первой Эхидны являются воинам и Магам в кошмарных снах.

«Турс» значит «пропойца». «Ётун» значит «обжора». Люди насмеялись над великанами, давая им прозвища. Они создали легенды о горах мышц, лишенных и малой доли разума. Дрожа от страха в пещерах, где они скрывались от ледяного взгляда гигантов. Разум турсов холоден, как Последняя Зима. Их молоты обрушивают лавины и раскалывают горы. Турсы — воплощение абсолютной мощи. Даже создатели мира в ужасе взирали на великанов, чья поступь сотрясала землю. Но Магам неведом страх. Величайшие из них покорили турсов. Теперь исполины — козырные тузы в их бесконечных играх.

ЧТОБЫ СТАТЬ МАГОМ ОТПРАВЬ **ON IGRA** НА НОМЕР **2580**

ПОДРОБНОСТИ НА WWW.BITVAMAGOV.RU

КРЕСТЬЯНЕ ПРОТИВ СЛОНОВ

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ

НОВОЕ БОЕВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ В ROME: TOTAL WAR

На полях сражений *Rome: Total War* сошлись сотни тысяч воинов. Многие бойцы так и остались лежать на этих полях. Но оставшиеся в живых еще долго вспоминали тот ад, который творился, когда в стройную шеренгу полуобнаженных воинов с лязгом и криками врезалась тяжелая конница легионеров противника. Но вдруг с флангов ударили отряды крестьян. Они были фантастически ловкими, прятались за любые преграды так, что даже продвинутые лучники легионеров не могли в них попасть. В считанные секунды крестьяне своими тятками и колями уничтожили половину легионеров, вторую — рассеяли по полю. Битва была выиграна. «Черные крестьяне» — пронеслось над полем...

В игре таких чудо-крестьян нет. Зато у игры есть очень «пластичный» движок, построенный на скриптах, а значит — можно создавать совершенно новые подразделения войск. На создание одного такого подразделения уйдет максимум минут пятнадцать, а то и меньше. Сегодня мы создадим отряд супербойцов — «Черных крестьян».

ТИТАНЫ ПРОШЛОГО

В каталоге, куда вы установили игру, зайдите в папку **Data**, найдите в ней файл **export_descr_unit.txt**. Это файл, в котором находятся описания всех юнитов. Перед любыми изменениями создавайте его резервную копию: если вы что-то сделаете неправильно, игра перестанет загружаться. Открываем файл и сразу же перемещаемся в его конец. Добавляем там строки следующего содержания (жирным шрифтом выделены участки кода, простым — комментарии):

type IGROMANIA warriors; Оригинальное имя для каждого подразделения.

dictionary net_v_slovar ; Название солдата в словаре (значение может быть любым).

category infantry; Подразделение относится к пехоте.

class heavy; Подразделение относится к тяжеловооруженным, то есть конницей их не раздавить.

voice_type Medium_1; Тип голоса, которым бойцы подразделения будут отвечать во время боя.

soldier barb_night_raider, 40, 0, 1.5
attributes sea_faring, hide_anywhere, frighten_foot, hardy

formation 1.2, 1.2, 2.4, 2.4, 4, square; Варианты боевых построений, доступных для отряда.

stat_health 1, 0; Количество здоровья у бойцов, значение никогда не меняется.

stat_pri 50, 8, no, 0, 0, melee, blade, piercing, axe, 25, 1

stat_pri_attr no
stat_sec 0, 0, no, 0, 0, no, no, no, none, 25, 1

stat_sec_attr no
stat_pri_armour 5, 4, 7, leather
stat_sec_armour 0, 0, flesh
stat_heat 3

stat_ground 2, -2, 3, 2

stat_mental 40, impetuous, trained
stat_charge_dist 40; Дистанция до врага, на которой бойцы переходят в активное наступление.

stat_fire_delay 0; Промежуток между выстрелами, наши бойцы стрелять не умеют — поэтому 0.

stat_food 80, 300; Как сказано в описании — параметр игрой уже не используется, но присутствовать обязан.

stat_cost 2, 40, 10, 10, 10, 10
ownership romans julii; Принадлежность к определенной расе, в нашем случае — Дом Юлиев.

После того как мы проделали данную операцию, сохраняем изменения и загружаем игру. Заходим в меню одиночной игры

ЛУЧНИКИ-КАТАПУЛЬТИСТЫ

В игре лучники могут стрелять только стрелами — хорошими воинами они могут быть, только если их много или если они хорошо натренированы. Но можно сделать так, чтобы даже маленький отряд лучников мог разнести в пыль огромное вражеское войско. Для этого всего-то и нужно — научить лучников стрелять валунами катапульт.

Чтобы заставить лучников стрелять огромными камнями, как у катапульт, замените в файле **export_descr_unit.txt** в параметрах лучников в строке **stat_pri** слово **arrow** на **boulder**.



(Single Player), создаем сражение по выбору (Custom Battle), выбираем местность и сторону — Дом Юлиев (The House of Julii), составляем себе армию. Не забудьте добавить на первый взгляд невзрачных «черных крестьян». Бойцы также появятся и в кампании, но на начальных стадиях их увидеть будет сложно.

Отряд представляет из себя эдаких командос. Вот только родом эти командос из веков, прошедших задолго до нашей эры. «Черные крестьяне» без проблем прячутся от стрел врага за любые преграды, обладают крепким моральным духом, отлично сражаются да и стоят копейки — 10 динариев.

■■■■

Изменяя участок кода, который приведен выше, можно создавать не только крестьянско-пехотные подразделе-

ния, но и лучников, а также конных воинов практически с любыми характеристиками. На отдельном текстовом блоке приведен ряд значений, которые могут принимать параметры скриптов. Чуть-чуть фантазии — и на римских полях появятся всадники-назгулы, лучники-эльфы, а легкая пехота будет сметать своими щитами слоновьи эскадроны... ■

1. «Черные крестьяне» собственной персоной. Готовятся к бою со слонами
2. Слоны повержены. «Черные крестьяне» смяли элфгантов мечами и колями.



МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
Novalogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками Novalogic, Inc. Все права защищены.

DOOMОСТРОИ

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УРОВНЕЙ ДЛЯ

DOOM 3

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

ЧАСТЬ 3

В двух прошлых статьях мы с вами получили все необходимые знания, чтобы построить большой, детализированный уровень. Но недостаточно просто построить уровень. Необходимо задать цели миссии, добавить различные скрипты, научиться связывать уровни между собой... Все это мы сделаем сегодня.

ЗОНЫ ВИДИМОСТИ

В Doom 3 применяется разбиение уровней на зоны видимости порталами, чтобы не заставлять видеокарту отрисовывать все, что находится в соседних помещениях. Чтобы сделать портал, создайте обычный браш и задайте ему такой размер, чтобы он перекрывал загораживаемый им переход, коридор или дверной проем. Задайте брашу материал **Textures/Common/Nodraw**. Затем клавишами **Ctrl+Shift+левая кнопка мыши** выделите сторону браша, направленную в одну из будущих зон видимости, и присвойте ей материал **Textures/Editor/visportal**. Вы можете проверить, как работают порталы, введя во время игры консольные команды **r_ShowPortals 1** и **r_showtris 3**. Таким образом вы включите отображение самих порталов (при этом открытые порталы будут обозначаться зелеными рамками, а закрытые — красными, как на рис. 1) и отображение трехмерного каркаса уровня (те части уровня, которые скрыты за закрытыми порталами, не будут отображаться).

ТЕЛЕПОРТЫ

Поскольку пехотинец путешествует между мирами, то логично сделать его путешествия более комфортными — пусть перемещается через телепорты. А чтобы боец не расслаблялся, путешествие будет сопровождаться ужасными видениями.

Создайте объекты **info_player_teleport** и **trigger_trigger_multiple**. После создания **trigger_multiple** сразу же выделите **info_player_teleport** и нажмите кнопки **Ctrl+K**. Это нужно сделать, потому что объект **trigger_multiple** станет невидимым после того, как вы снимите с него выделение, и будет очень неудобно потом искать его в списке добавленных на карту объектов (в меню **Edit/Entity Info**). Фактически, телепорт готов. Игрок будет телепортироваться из области, занятой объектом **trigger_multiple**, в точку, указанную объектом **info_player_teleport**.

Чтобы сделать проносящееся перед глазами видение, вам нужно создать объекты **func_cameraview** и **target**

get\target_null. Затем соедините объекты клавишами **Ctrl+K**, нацелив таким образом камеру в точку, указанную объектом **target_null**. Если теперь выделить **target_null**, то камера в окне 3D-обзора будет показывать позицию объекта **func_cameraview**. В свойствах камеры измените значения ключа **Name** (имя камеры) на что-нибудь легко запоминающееся, скажем, банальное **Camera**.

Теперь нужно присоединить созданную камеру к телепорту. Для этого выделите объект **info_player_teleport**, зайдите в его свойства и создайте два ключа. **visualView** — камера, с которой нам будут показываться наши галлюцинации. Впишите сюда имя объекта **func_cameraview**. **visualEffect** — продолжительность показа с указанной камеры в секундах. Если не создавать этот ключ или вписать в него **0**, то телепортация будет происходить мгновенно.

Так как созданные объекты не отображаются в игре, то придется как-то обозначить точки телепорта (брашами или моделями телепортов из медиатеки), да и сцену видения, которое демонстрирует нам добавленная камера, также не мешает создать. Эту часть работы выполните на свое усмотрение.

СКРИПТОВЫЕ РОЛИКИ

Чтобы донести до игрока сюжет вашего уровня, нужно поработать над скриптовыми роликами, выполненными на движке игры. К сожалению, в редакторе нет наглядных средств для работы над роликами, поэтому придется также немного поработать над написанием скриптов.

Наш первый ролик будет несложным, сделаем простой пролет камеры по заданному маршруту. Создайте объекты **func_cameraview**, **func_mover** и **func_stat**

ic. Задайте камере, **func_mover** и **func_static** какие-нибудь несложные имена (например **camera**, **mover** и **marshrut**). Камеру присоедините к **func_mover**, добавив в ее свойствах ключ **bind** и указав в нем имя этого самого **func_mover**. Затем в свойствах объекта **func_mover** задайте два ключа: **Cinematic** равный **1** и **Solid** равный **0**. Это нужно сделать, чтобы объект мог быть использован в скриптовых роликах и чтобы он мог проходить сквозь любые объекты.

Наконец займемся объектом **func_static**. Вы, наверное, уже догадались, что раз этому объекту было задано имя **marshrut**, то он будет каким-то образом указывать путь движения камеры. Так оно и есть. Выделите этот объект, во вспомогательном окне на закладке **Entity** нажмите кнопку **Curve**, и в появившемся окне укажите тип кривой **Nurbs**. В результате мы получим тонкую кривую линию, привязанную к объекту **func_static**. Присвойте этому объекту текстуру **nodraw**.

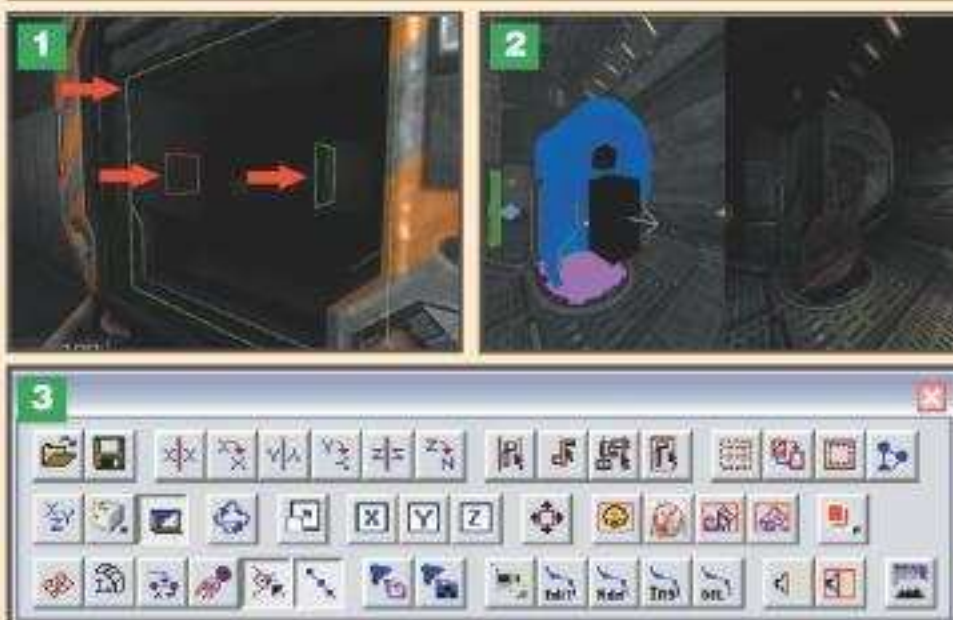
Все кнопки для редактирования кривых находятся на панели инструментов, но они не умещаются на экране. Чтобы сделать их видимыми, вытяните панель инструментов с ее обычного места куда-нибудь в сторонку и измените ее размер, как показано на рис. 3.

Выделите сплайн (а точнее — объект **func_static**, к которому тот привязан) и нажмите кнопку **Edit Curve Points**. После этого вершины сплайна будут отображаться как прозрачные кубики в 3D-окне и как синие точки на карте уровня. Вы можете перетаскивать точки кривой с помощью **левой кнопки мыши**, изменяя форму этой кривой. Если вы нажмете кнопку **Add Curve Points**, то в конце кривой будет создана дополнительная точка. Чтобы добавить новую точку в произвольном месте кривой, выделите точку, **перед которой** должна быть добавлена новая точка кривой и нажмите кнопку **Insert Curve Point**. Чтобы удалить какую-либо точку, выделите ее и нажмите кнопку **Delete Curve Point**. Создайте какой-нибудь несложный маршрут.

Теперь нужно как-то заставить все созданные объекты работать вместе. Возьмемся за написание самого скрипта.

Скриптовый язык в "Думе" основан на языке программирования **C**, поэтому людям, знакомым с ним, разобраться в написании скриптов не составит труда. Для тех же, кто не знаком с основами программирования, приведем основные понятия "думовского" скриптинга. В общем виде скрипт выглядит так:

1. ■ Порталы между зонами видимости.
2. ■ Телепорт в редакторе и в игре.
3. ■ Теперь на панели инструментов можно использовать все кнопки.




```
void имя_скрипта()
{
    [команды скрипта]
    [вызов других скриптов]
}
```

Команды, в основном, используются двух видов: действия над объектами и действия над игроком. Действие над объектом имеет вид:

`$имя_объекта.команда(параметры команды);`

Например, поворот объекта на 90 градусов по оси Z осуществляется так:

`$имя_объекта.rotateOnce(0 0 90);`

Именем объекта в данном случае является значение ключа **Name** в свойствах этого

СЦЕПКА УРОВНЕЙ

Если вы решили сделать не один уровень, а целый эпизод для игры, то вам потребуется соединить уровни вместе, чтобы по окончании одного уровня запускался следующий. Иначе придется каждый новый уровень запускать самостоятельно через консоль.

Чтобы сделать переход на следующий уровень, вам нужно создать прежде всего объект с **gui** (т.е. оснащенный каким-либо дисплеем). Таким объектом может служить, например, лифт или какой-нибудь отдельный терминал. С терминалом мы уже возились, когда создавали открывающиеся двери, поэтому давайте сделаем лифт. Как обычно, создайте объект **func_static** и, щелкнув по кнопке **Model** на закладке **Entities** во вспомогательном окне, присвойте ему модель **models\mapobject\elevators\elelevator.lwo**. Затем нажмите кнопку **Gui** и выберите подходящий интерфейс для терминала лифта (скажем, **guis\transfer\exit_admin.gui**).

Щелкните правой кнопкой мыши по карте уровня и выберите из списка объект **target\target_endlevel** — это и будет конец уровня. Расположите его неподалеку от лифта. Теперь снимите выделение со всех объектов, затем выделите сначала лифт, а потом — **target_endlevel** и нажмите кнопки **Ctrl+K**.

Переход между уровнями работает. Нужно только указать, куда именно следует переходить. Если вы хотите просто завершить игру на этом уровне, то в свойствах **target_endlevel** добавьте ключ **endOfGame** и задайте ему значение 1. Если же требуется переход на другой уровень, создайте ключ **nextMap** и впишите в него путь к следующей карте. Имейте в виду, что для данного параметра корневой является папка **base** в каталоге игры. То есть если ваш уровень находится прямо в этой папке, то вам нужно лишь указать имя файла этого уровня (без расширения). Если уровень помещен в какую-либо директорию, то, разумеется, нужно указать и ее (скажем, **map\game\mymap2**).

объекта. При любом движении используются заранее заданные для данного объекта параметры скорости, ускорения и времени, за которое объект проделывает это движение. Действие над объектом может использоваться в качестве параметров не только числовые значения, но и другие объекты. Скажем, команда `"$имя_объекта.startSpline($имя_кривой);"` заставляет объект пролететь вдоль указанного сплайна от начала и до конца.

Действия над игроком имеют вид: `sys.команда([необязательный параметр]);`

Примеры таких действий вы можете видеть в написанном чуть ниже скрипте.

Если вы хотите в процессе выполнения одного скрипта вызвать дополнительный, то просто напишите имя вызываемого скрипта:

`имя_скрипта();`

Для объектов, что мы создали на нашей карте чуть ранее, текст скрипта будет иметь следующий вид:

```
void start_camera_spline()
{
    $move.time(10); //Сколько секунд
    займет пролет камеры вдоль маршрута.
    $move.accelTime(1); //Время на
    разгон камеры.
    $move.decelTime(1); //Время на
    торможение камеры.
    $move.startSpline($marshrut);
    //Запускает объект func_mover под
    именем move вдоль кривой marshrut.
}

void camera_script()
{
    sys.setCamera($camera); //Пере-
    ключает на обзор с камеры camera.
    start_camera_spline(); //Запус-
    кает вышенаписанный скрипт.
    sys.wait(10); //Пауза до оконча-
    ния выполнения запущенного скрипта.
    sys.firstPerson(); //Переключает
    на вид от первого лица.
}
```

Запишите этот текст в текстовый файл с расширением ***.script**. При этом имя файла должно быть таким же, как и имя вашего уровня. Поместите файл в той же папке, где находится уровень. Чтобы данный скрипт запускался в игре, создайте на карте объект **trigger_once** (для однократного исполнения скрипта) или **trigger_multiple** (для многократного исполнения) и задайте ему ключ **call** со значением **camera_script**. Скрипт будет исполнен, когда

игрок войдет в область, занятую объектом **trigger_once**.

Приведенный пример отражает лишь малую часть возможностей и команд скриптового языка в **Doom 3**. Но на полное его описание потребовался бы не один десяток страниц. С другой стороны, этого примера достаточно, чтобы понять принципы написания "думских" скриптов. А все команды, используемые в скриптах, вы можете найти в файле **base\script\doom_events.script**. Команды снабжены пояснениями, поэтому разобраться с ними не составит большого труда.

ЦЕЛИ МИССИИ

На каждом уровне должна быть какая-либо цель, пусть даже примитивная, вроде "дойти до конца уровня". Создать цели миссии очень просто. Добавьте на карту объекты **item_objective** и **item_objectiveComplete**. Обоим объектам нужно установить следующие параметры:

ObjectiveTitle — заголовок задания. Напишите здесь суть задания в одной-двух фразах.

ObjectiveText — полный текст задания. Текст в параметрах должен быть только английским. Если написать на русском, объекты просто не сработают.

No_touch — задайте значение 1, это будет означать, что объект будет невозможно подобрать, как обычный предмет.

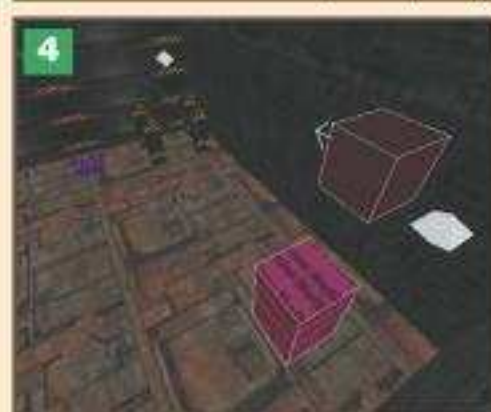
У обоих объектов все эти параметры должны быть абсолютно идентичными, иначе игра не сможет связать их между собой.

Для активации используйте объекты **trigger_once**. Создайте триггер, расположите его в месте, где игрок должен получить задание, так, чтобы игрок непременно прошел сквозь объект. Затем соедините триггер и объект **item_objective** кнопками **Ctrl+K**. Точно так же сделайте активатор для объекта **item_objectiveComplete**. Останется лишь одна мелочь. Игрок получает задания посредством карманного компьютера — PDA. А у игрока его наверняка нет. Чтобы исправить это, добавьте на карту объект **item_pda** и разместите его прямо в точке старта игрока.

■■■

На этом мы завершаем цикл статей по редактированию уровней в **Doom 3**. Многие возможности редактора были изучены, многие остались "за кадром", но полученных знаний вам вполне хватит, чтобы строить профессиональные уровни. ■

4. ■ Камера настроена и готова в любой момент прийти в движение.
5. ■ Получено новое задание — значит, все сделано правильно.
6. ■ Нажми кнопку — пройди уровень!



НЕРЕАЛЬНЫЙ CARMAGEDDON

СОЗДАНИЕ БОЕВОЙ
МАШИНЫ ДЛЯ UNREAL
TOURNAMENT 2004

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

UT2004 стал столь популярным во многом благодаря новому игровому режиму **Onslaught**. У геймеров наконец-то появилась возможность не только пострелять из всевозможных пушек, но и поехать (и даже полетать!) на боевых машинах. Вот только многие по-прежнему недовольны слишком маленьким автопарком 2004-го. Проведя немало бессонных ночей в редакции, срезая друг другу головы (разумеется, в виртуальности) из зениток и лазеров, мы пришли к тому же выводу.

А раз оригинальных машин мало, то единственный способ удовлетворить потребность в большем — сделать это большее своими руками. Сегодня мы займемся созданием нового транспортного средства для игры. Причем непростого. Приготовьтесь, фанаты **Carmageddon** и просто любители месить пешеходов колесами авто в кровавый фарш! Сегодня на вашей улице праздник: мы будем делать болид из "Кармы". Если быть точнее — саму "Мантикору". Красный болид со стальными мечами-рассекателями на корпусе. Настоящую машину смерти. Можно распинаться дальше, но лучше просто взгляните на скриншоты. Вы же по образу и подобию можете сделать совершенно любой кар — хоть из вселенной **Need For Speed**, хоть из **GTA**.

Физический движок игры запросто просчитывает взаимодействия между различными объектами (и персонажами), тем самым давая волю буйной фантазии. Поэтому мы будем делать не просто брутальную машину, способную только стрелять из пушки по всему, что движется. Мы сделаем кар, способный сбивать противников, резать их на части, шинковать в металлическую стружку вражеские автомобили... В общем, устроим "Нереальный Carmageddon"!

Самое важное. Материал по созданию "Мантикоры" достаточно объемный, в нем много описаний последовательности действий, которые вам придется совершить в **3DS Max**. Поэтому мы решили, что не стоит размещать столь объемную, но при этом сугубо техническую статью на страницах журнала. В метро такой материал все равно не прочитаешь — его нужно отрабатывать, сидя за компьютером. А раз общение с компьютером предполагается, то почему бы не разместить статью на наших **CD/DVD** в удобном для прочтения формате. В одном окне открываете статью, в другом **3DS Max** — и работаете. Максимально удобно. Плюс скриншоты/иллюстрации можно рассматривать в полномразмерном формате, а не вглядываться, что там напечатано на бумаге.

Итак, мегастратья про создание статьи проживает по адресу **НАША CD ИЛИ DVD/По журналу/Мастерская**. Статья сверстана в формате **PDF**, который открывается, например, **Acrobat Reader** или **Quark XPress**. ■

КАРМИЧЕСКИЕ DVD-ВКУСНОСТИ



На наших дисках проживает не только статья "Нереальный Carmageddon". Мы подготовили для вас целый батальон и маленькую роту в придачу всевозможных вкусовностей, которые, с одной стороны, заметно помогут вам при моделировании нового транспортного средства, с другой — полезны и сами по себе, в отрыве от статьи. На наших дисках вас ждут:

Сцены-примеры — демонстрационные сцены статьи. Иллюстрируют ключевые этапы создания модели и подготовки модели к экспортированию. То есть, по сути, уже готовая модель броневой тачки на разных этапах создания.

Текстуры-примеры — демонстрационные текстуры статьи. Представляют собой файлы **Photoshop** в формате **PSD**. С их помощью можно детально изучить строение текстуры рассматриваемой в статье модели, а также, чуть подправив текстуры, использовать их для создания своей собственной машины. Все права на текстуры мы предоставляем в эксклюзивное пользование всем читателям "Мании".

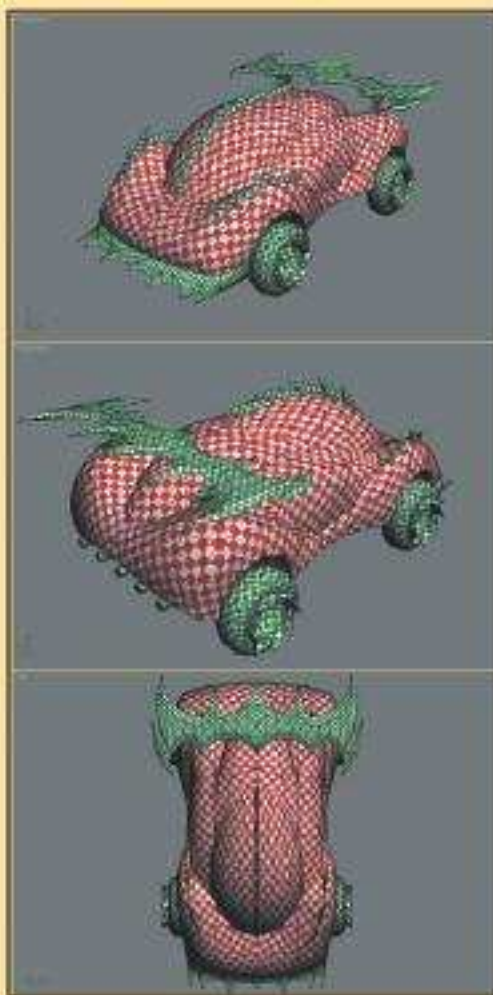
Дистрибутив игровой модели "Мантикоры" — собственно, сама тачка, сделанная нами в процессе написания статьи. Мегамонстр! Настоящая машина смерти.

DDS-плагин для Photoshop — бесплатный плагин от **Nvidia** к **Photoshop 7/CS** для работы с файлами в формате **DDS**.

Кисти от Angryblue — набор кистей художника **Джастина Камерпера** с сайта **angryblue.com** представляет собой большой комплект самых-самых

кровавых кистей, которые только можно найти в интернете. С их помощью можно нарисовать брызги, подтеки, пятна и даже отпечатки испачканных в красненькой пальцев!

Все статьи цикла "Игромодельер" — для четкого понимания того, что описано в статье "Нереальный Carmageddon", вам потребуется некоторое знание принципов работы в **3DS Max**. Для наших постоянных читателей это не проблема. Для тех же, кто только-только начал читать наш журнал, сообщаем: несколько номеров назад мы закончили публиковать в журнале цикл статей под общим названием "Игромодельер", в которых детально рассказывали о том, как сделать новую модель для UT. Так вот: знаний, изложенных в этих материалах, более чем достаточно для понимания того, что описано в статьях цикла "Нереальный Carmageddon". Материал удобно сверстан в **HTML**-формате, что максимально облегчает работу со статьями. Еще один важный момент: цикл "Игромодельер" — это самостоятельное руководство по созданию трехмерных моделей в **3DS Max**. Идеально подходит для начинающих, желающих разобраться в том, "как же работать в этом хитром "Максе".



ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

СКРИПТОВАЯ МОДИФИКАЦИЯ TRIBES

Где взять: С наших CD/DVD

Возможности: 60%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Выложив редактор карт, разработчики подумали, чем бы еще порадовать игроков, и дали доступ... нет, к сожалению, не к SDK-набору. К исходному коду, который можно использовать, чтобы вытащить все скрипты из игры. Зовется чудо **Vengeance beta Dev Kit v1.0.0.1**. Изменяя скрипты, вы можете создавать мутаторы и моды. Не густо, конечно, но если использовать вместе с редактором, то несложно сделать полноценную модификацию.



ВЕРДИКТ: Отличное дополнение для редактора карт. Еще не SDK-набор, но уже можно создавать моды и мутаторы.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

НОВЫЕ УТИЛИТЫ ДЛЯ MAX PAYNE 2

Где взять: С наших CD/DVD

Возможности: 60%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики игры из **Remedy Entertainment** выпустили ко второму "Максу" огромный набор утилит. Да, с его помощью можно сделать совершенно новую игру. Да, это универсальное средство редактирования. Но! Далеко не каждая утилита идеально отшлифована. Так что неудивительно, что поклонники игры решили довести некоторые программы до ума. Предлагаем вашему вниманию краткий обзор трех программ, которые удобнее оригинальных утилит для изменения второго "Макса".

1. MaxRas — графическая оболочка для распаковщика ресурсов. Родной распаковщик — **RASMaker** — работает исключительно под DOS. Командная строка, файловый менеджер... Одним словом, неудобно. Зато с **MaxRas** — проще некуда. Указываете директорию, где находится **RASMaker**, где лежит архив, который хотите распаковать, и параметр, с которым нужно запустить рас-

паковщик. После жмете кнопку **Run** и ждете, пока утилита извлечет ресурсы.

2. MPSA — утилита для изменения файлов **level.txt** и **menu.txt**. Раньше эти файлы, необходимые для создания модов, приходилось редактировать при помощи текстового редактора. Теперь же все структурировано, налажен удобный поиск, добавлена возможность "отката".

3. TextureExtractor — программа для извлечения текстур. Во-первых, под Windows, во вторых — раза в два быстрее, чем в **RASMaker**.

ВЕРДИКТ: Утилиты логично дополняют штатный редактор, заметно упрощая и ускоряя работу.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

РЕДАКТОР CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Где взять: http://ftp4.3dgamers.com/pub/3dgamers/games/callofdutyuo/Thirdparty/coduo_tools.exe

Возможности: 70%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор для **Call Of Duty: United Offensive** — немножко подправленный и доведенный до ума **QRadiant**. Принцип работы остался прежним: из брашей вырезается помещение, покрывается детализированными объектами, накладываются текстуры, устанавливаются источники освещения... Попытка описать редактор для игры, созданной на движке **Quake 3**, стала напоминать популярную головоломку "Найди десять отличий". За пять лет он был разобран от и до.



ВЕРДИКТ: **QRadiant** он и через пять лет **QRadiant**. Со всеми достоинствами и недостатками.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

ФОТОРОБОТ ДЛЯ SIMS 2

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 60%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Sims** — это больше, чем игра. Это явление, с трудом поддающееся логике. Сколько бы противники не ругали игру, какие бы убедительные до-

ды не приводили... но железный факт — **Sims** самая продаваемая игра на PC. Выбить ее из чартов продаж смогло только одно: появление второй части. Второе пришествие "писающих человечков" свершилось. Они с легкостью уложили на лопатки красивейший **FarCry**, эпохальный **Doom 3**, на подходе очередные жертвы... Мистер Фримен, вы готовы?



Поэтому с нашей стороны было бы преступной халатностью не подготовить обзор вышедших утилит. **TS2BodyShop** — первая ласточка. В следующих номерах ждите продолжения.

Вам не нравится ни один из заготовленных разработчиками симов? Или вы хотите создать полную копию "любимого" преподавателя для последующего уморения голодом? Все зависит от вашего желания. Если оно есть, отправляйтесь в папку **CSBin** в корневой директории игры и запускайте программу **TS2BodyShop**.

Утилита предназначена для создания собственных симов. Редактор прост в обращении. Есть набор носов, подбородков, губ и прочих частей лица. Выбирая их, вы создаете лицо сима. Если подходящего фрагмента нет, а хочется "носик как у Сандры Баллок", то можно создать уникальный шнобель, передвигая бегунки в меню модификаций. Например, захотели сделать щеки попухлее — сдвинули бегунок влево; похудее — вправо. Если хочется получить совсем уж уникального персонажа, разрешено нанести на лицо, скажем так, дополнительные элементы. Для мужчин это борода и щетина, для дам — косметика.

Текстуры одежды состоят из двух частей: стандартной текстуры и альфа-карты, которая обозначает прозрачные участки на стандартной текстуре. Текстура одежды не является неотъемлемой частью текстуры сима, она лишь накладывается поверх основной текстуры (кожи), поэтому, если вдруг вы из, скажем, обычных джинсов решили сделать рваные, вам не придется рисовать все дыры в ткани самостоятельно — достаточно лишь обозначить их в альфа-карте.

Если вы хоть раз видели, как работает программа для создания фотопортретов, то освоитесь за пять минут.

ВЕРДИКТ: Простая в освоении программа, позволяющая создать уникального сима.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10 ■



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Я знаю, что существуют простые архивы и псевдоархивы, но я так и не понял, чем же они друг от друга отличаются.

Архивами называют файлы, в которых данные хранятся в сжатой форме. Например, архивы РАК из "Квейков". Если же сжатия не происходит, и множество файлов просто удобно упакованы — но не сжаты! — в один большой файл, то это *псевдоархивы*. Пример: псевдоархивы MPQ, CEL или CL2 в играх от Blizzard — Diablo II и Starcraft.

В последнее время псевдоархивы все чаще называют просто архивами. Для модификатора разница, в общем-то, не принципиальная: не столь уж важно, чем открывать файл, — архиватором, совместным с распаковщиком, или просто распаковщиком.

Я не понимаю, для чего нужны текстуры. Ведь почти всегда разработчики создают модели в 3D Max, а в нем можно моделировать сколь угодно детализированные объекты. Такие, что никакая текстура не понадобится. Да, отдельные элементы модели можно просто раскрашивать, но зачем покрывать их сложной рисованной текстурой?

Стандартный вопрос человека, который много работал в "Максе", но не сталкивался с особенностями разработки компьютерных игр, которые должны быть не только мегакрасивыми, но еще и мегашустрыми на средней конфигурации. Не будут бегать — не станут такие игры покупать. Взять, к примеру, Doom 3. Уж на что там модели детализированные, уж на что "прожорлива" игра, а и то без текстур обойтись невозможно.

Никто не спорит — да, можно сделать в "Максе" настолько детализированную модель, что ее даже сложной рисованной текстурой покрывать не потребуется. Например, сделать дверь из нескольких тысяч полигонов. Где каждая щербинка будет формироваться из нескольких полигонов. Все здорово, только открыть такую дверь на приемлемых FPS можно будет только на многопроцессорной графической станции. Потому полигонов делают поменьше. А чтобы скрыть их недостаток, покрывают малополигональные модели текстурами, которые создают эффект объема и рельефности.

Вот, например, в полнометражной компьютерной анимации (то есть в мультфильмах) используются совсем другие мощности. Там и текстурирование применяется в меньшей степени (хотя, безусловно, применяется). Когда домашние компьютеры дорастут до уровня современных графических станций, тогда и будем говорить об отмене текстур.

Посмотрите на скриншот — эволюция моделей в играх серии UT. Крайняя справа — морпех, каким он будет в следующей игре серии. Полигонов — не сосчитать, но мелкие детали все еще сделаны не из них, а лишь нарисованы кисточкой на текстуре.

Эволюция моды в играх серии UT



Я поклонник игры Warcraft 3. Многократно прошел сингл, активно играю в мультиплеер. Я не игродел и не собираюсь создавать большие моды. Мне хотелось бы только немного изменить юниты в игре, чтобы они стали уникальными. Как это сделать?

Сами модели спрятаны в файлах с расширением **mdx**. А эти файлы, в свою очередь, зарыты в **mpq-архивах**. Соответственно, чтобы изменить любой юнит в третьем "Варике", необходимо сначала распаковать архив, изменить юниты (или один юнит), а затем запаковать его обратно в архив. Иначе ничего работать не будет. Давайте двигаться поэтапно. Этап первый. Как распаковать архив.

Берете с нашего компакт или DVD утилиту **WinMPQ**, запускаете ее, открываете с ее помощью архив **war3.mpq** (расположен в корневой директории игры) — **File/Open**. На экран будут выведены названия всех файлов, входящих в архив. Вам необходимы только файлы с расширением **mdx**. Чтобы распаковать нужные файлы, кликните на них правой кнопкой мыши, выпадет меню, в нем выберите пункт **Extract**.

Теперь, когда файлы распакованы, необходима программа для работы с ними. Для обработки графики в WC3 существует большое количество разнообразных утилит. Не будем описывать их все, остановимся только на самой удобной — **Warcraft 3 MDX Editor** (дистрибутив живет на CD/DVD). Запускаете утилиту, нажимаете на главном окне кнопку **Load MDX** (нижний правый угол) и загружаете необходимые **mdx-файлы**. После подгрузки модели в главном окне появится ее название, а рядом кнопка со знаком "+". Если кликнуть на плюсе левой кнопкой мыши, высветится дополнительная информация о модели — множество характеристик. Рядом с каждой характеристикой также расположена кнопка "Плюс" — по нажатию высвечивается расшифровка каждой характеристики.

Самые важные группы характеристик: **Texts** — текстуры, используемые моделью; **Modl** — общая информация о юните; **Evts** — триггеры юнита, **Seqs** — анимация, **Atch** — дополнительные объекты (например, оружие юнита). Практически все параметры можно прямо здесь, в программе, изменить при помощи бегунков.

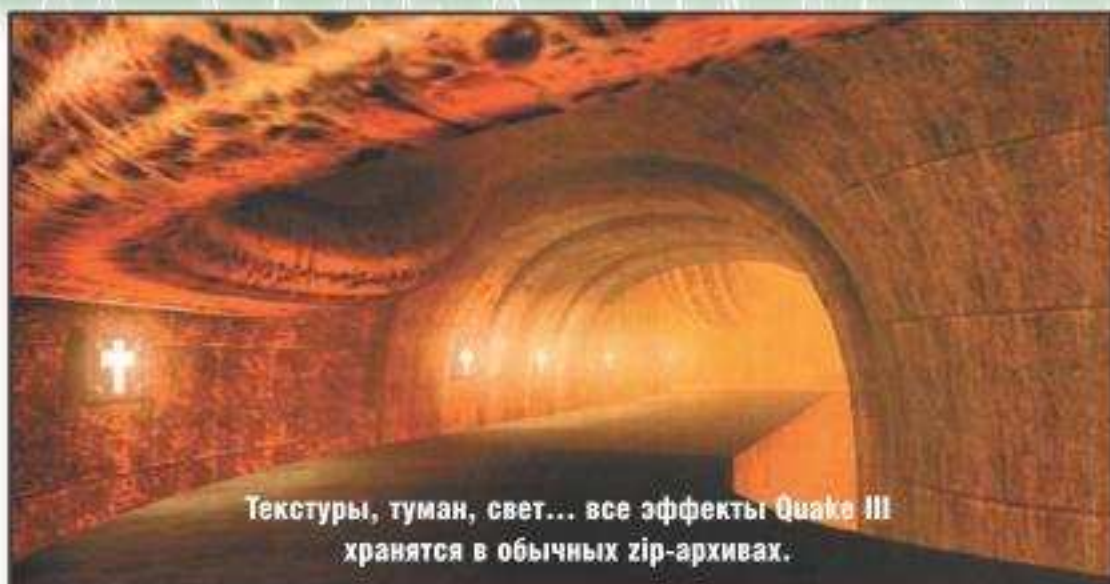
Если хотите не только поменять характеристики юнитов, но и изменить внешний вид персонажей, то нажмите на кнопку **Edit/Textures**. Можно либо загрузить совершенно новые текстуры (предварительно созданные, например в **Photoshop**), либо чуть подправить имеющиеся.

Можно подвергнуть модель и более серьезному изменению в мощных графических пакетах. Для этого необходимо конвертировать файл с юнитом в формат, понятный **3D Max** и **Milkshape3D**. Выберите в MDX Editor пункт **File/Export** и сохраните файл в формате **obj**. После того как измените юнит (а возможно, и его анимацию), переэкспортируйте файл обратно в формат *.mdx с помощью пункта меню **File/Import**.

Когда закончите с изменениями, сохраняйте файл. Выходите из MDX Editor, загружайте WinMPQ, снова открывайте в нем архив **war3.mpq** и в меню **Mpq** кликайте на пункт **Add**. Указывайте отредактированный **mdx-файл** — на экране появится окошко **Folder name**, в нем необходимо указать, в какую папку внутри архива (!) следует упаковать измененный юнит.

Слышал, что все ресурсы Quake III лежат в свободном виде. Хотел поместить в игру свою музыку и немного подправить "шкурки" персонажей, но зашел в основную директорию и никаких знакомых форматов не нашел. Ни WAV, ни MP3.

Большинство "Квейк"-ресурсов хранится не в открытом виде, а в **pk3-архивах**, которые есть не что иное, как обычные **zip-архивы**, только переименованные. Соответственно, распаковать их можно



Текстуры, туман, свет... все эффекты Quake III хранятся в обычных zip-архивах.

любым современным архиватором (быстрее всех справится WinRAR).

Более того, по такому же принципу «спрятаны» ресурсы практически во всех играх, созданных на Quake-движке (например, **Medal of Honor**). В большинстве таких игр ресурсы распакованы в шесть архивов: **Pak0.pk3** содержит упомянутые в вопросе WAV и MP3-файлы, **Pak1.pk3** — текстуры оформления игры, графику меню, **Pak2.pk3** — текстуры персонажей и окружения (неба, земли, строений), **Pak3.pk3** — звуки (но не музыка), **Pak4.pk3** — голоса героев игры, **Pak5.pk3** — чаще всего в этом архиве спрятаны карты. В разных играх названия архивов могут меняться, но принцип их построения остается прежним.

Еще одна особенность — практически все игры, сделанные на движке Quake, могут работать, если распаковать все pk3-архивы, а сами архивированные файлы удалить. Движок будет подгружать все необходимое, не тратя времени на разархивацию — то есть значительно быстрее.

Можно ли как-то быстро создать в 3D Max солнце, чтобы разместить его в 3D-игре? Знакомые, разбирающиеся в «Максе», говорят, что большинство эффектов в нем создать довольно сложно.

3D Max, как и любая классная утилита, отличается тем, что в ней почти все можно сделать очень быстро. Надо только знать как. А если не знать, то получится долго и некрасиво. Можно даже сказать, что не существует стандартных методик создания какого-либо спецэффекта. Есть только способы более и менее эффективные. Давайте вместе создадим эффект солнца за... думаю, минут 5 должно хватить. Кстати, те, кто никогда не работал в «Максе», на этом примере смогут оценить, насколько на самом деле прост и удобен этот графический пакет.

Запустите 3D Max и откройте в нем одну из стандартных сцен-ландшафтов (расширение **max**). Обозначьте место, где будет располагаться солнце, при помощи пустышки (**Dummy**). Для этого создайте вспомогательный объект **Create/Helpers/Dummy** (в русской версии программы — **Создать/Вспомогательные/Пустышка**) и расположите его в любом из углов неба.

Теперь откройте окно **Video Post (Монтаж)** из меню **Rendering (Визуализация)**, добавьте в очередь последовательность событий — **Add Scene Event (Добавить событие сцены)**. Примените видео-фильтр: кликните на **Add Image Filter Event (Добавить фильтр изображения)**, а в открывшемся окне кликните на **Lens Effect Flare (Вспышка)**. Вспышку можно настроить, нажав на кнопку **Setup**, — получите доступ к различным настройкам спецэффекта.

Загрузите один из встроенных эффектов **afterfx6.lzf** при помощи кнопки **Load**. Кнопкой **Preview** посмотрите на результат. Дело за малым — присвоить спецэффект вспомогательному объекту **Пустышке**. Для этого нажмите на кнопку **Node Sources** и выберите **Dummy01** из высветившегося списка.

Мы с ребятами делаем 3D-action, с созданием каркасов моделей никаких проблем нет, все готовим в «Максе», а вот с анимацией лиц — сложности. В «Максе» это делать очень долго. Помнится, в «Мании» вы когда-то рассказывали о программах, которые могут упростить анимацию лиц. Но это было давно. Как сейчас на рынке с подобными программами?

Спрос всегда рождает предложение, а разработчики компьютерных игр вряд ли когда-нибудь откажутся от качественной анимации лиц персонажей. Так что пока живы компьютерные игры, будут и соответствующие утилиты. Мы в свое время рассказывали о программе **LifeStudio** и даже выкладывали ее на нашем компактe. Тогда это была небольшая утилита, в которой анимацию лиц — точнее голов — можно было сделать нажатием двух десятков кнопок.

Разработчики утилиты повзрослели, поднабрались опыта и развили **LifeStudio** так, что сейчас это чуть ли не лучший пакет для создания лицевой анимации. Работает он по принципу скелетной анимации — сначала определяется каркас головы, потом на нем вычленяются ключевые точки, натягивается текстура, далее все это вместе анимируется при помощи огромного числа всевозможных бегунков/ползунков и цифровых настроек. Возможно, именно в этой простоте и кроется успех **LifeStudio**. Не нужно учить какой-то внутренний язык программирования, долго разбираться с кодом. Все просто — как два байта об асфальт. Сделать простенькую лицевую анимацию даже новичок может за какие-нибудь час-два.

Еще одна немаловажная особенность утилиты — сделав одну анимацию, ее далее можно использовать для создания любых персонажей. Не надо прорабатывать мимику каждого отдельно взятого героя. Вы разрабатываете так называемые мимические ряды — основные эмоции — для одного персонажа, а дальше используете их для всех остальных. Размеры головы и текстуры изменяются, и вот мимика уже готова для всех сразу.

Именно эту технологию использовали **Nival Interactive** в игре **Silent Storm**, а «Бука» при создании игры «Мор: Утопия».

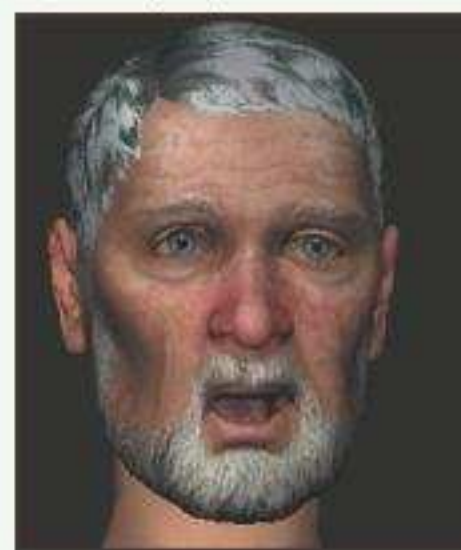
Сейчас программа называется **LifeStudio: Head** и продается за относительно небольшие деньги (недавно вышла версия 2.6). Триал-версию продукта (весит «малышка» 166 Мб) можно скачать с русскоязычного сайта проекта — www.lifemi.ru.

Расскажите, какие вообще бывают редакторы к играм: я нигде не встречал такой классификации, но должна же она быть.

И да, и нет. Официальной классификации игровых редакторов не существует. Как бы, а зачем оно нужно, если разработчики и так в этих редакторах работают и знают что к чему. С другой стороны — новичкам, которых в последнее время все больше, от этого не легче. Разобраться сложно. Поэтому давайте определимся, какие вообще бывают редакторы.

Для одной игры редактор нужен не один. Сложно себе представить, чтобы, например, **Doom 3** можно было сделать всего в одной программе. Ведь там и уровни, и монстры, и оружие, и спецэффекты, и текстуры, и... много еще чего. Но практически для любой игры необходим минимальный набор утилит. А именно: графический редактор, музыкальный и 3D-редактор. А также редактор карт, скриптов, диалогов и — для RTS — кампаний. Итого: шесть или семь утилит, которые могут быть объединены общим интерфейсом.

При этом практически всегда самым главным является редактор карт. Во-первых, он самый сложный в освоении и большой по объему. Только представьте, сколько всего нужно подгрузить, чтобы создать хотя бы небольшой игровой уровень. Во-вторых, именно под редактор уровней удобней всего заточивать все остальные утилиты. Они как бы являются его логичным дополнением.



ПЛАМЕННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ HALF-LIFE 2

ДВИЖОК SOURCE ENGINE ОТ VALVE SOFTWARE

Пять лет на разработку игры — это долго. Особенно для тех, кто с нетерпением ждал продолжения. И вот, наконец, свершилось! В сиянии софитов, под канонаду батареи бутылок с шампанским со стапелей плавно и величаво сошла одна из самых ожидаемых игр третьего тысячелетия — **Half-Life 2**. Если первая часть работала на движке от **id Software**, то теперь **Valve** обеспечила свою новую игру собственным мотором — **Source Engine**. Ожидается, что он окажется той чашей Грааля, которая подарит компании бессмертие, а **Half-Life 2** — вечную молодость. Ведь движок — отличный инструмент для мододелов и игровых строителей.

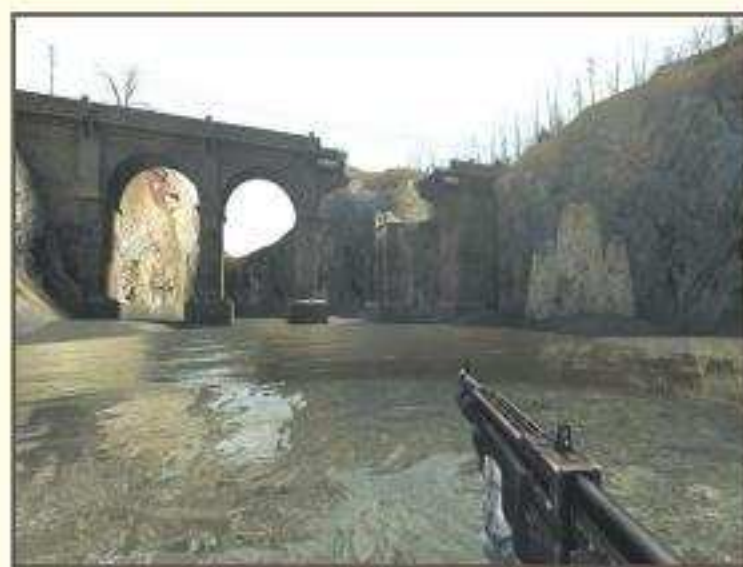
Если бы игра вышла, как было обещано, 30 сентября прошлого года — **Source Engine** действительно оказался бы вне конкуренции... Но сегодня, когда давно продается **Doom 3**, свое превосходство новому движку **Source** придется доказывать в острой конкурентной борьбе. Окончательный расклад сил станет ясен не раньше чем через 3-4 месяца, когда разработчики игр и мододелов разберут новый инджайн, что называется, по винтику, но какие-то выводы можно сделать уже сейчас. Давайте посмотрим, что в активе у нового движка.

ИГРЫ И ПОРНО — ОДНО И ТО ЖЕ?

Пять лет на разработку — это и правда много. За это время в движок можно было внедрить массу новейших технологий, вложить в него не только время и деньги, но и душу. Работа над **HL2** началась сразу после выхода первой части. В идеях у команды недостатка не было. Очень хотелось развить успех первой игры. Первая **HL** родилась во многом благодаря тому, что **Гейб Ньюэлл (Gabe Newell)**, отец-основатель **Valve**, был большим поклонником **Doom**. Если бы не это, вряд ли перспективный сотрудник отдела операционных систем фирмы **Microsoft** бросил бы в 1996 году хорошо оплачиваемую работу и организовал собственную игровую компанию.

На этом общение с **Doom** и его создателем — **Джоном Кармаком** — не закончилось. Для своей игры свеженародившаяся игровая компания лицензировала у **id Software** движок **Quake**. Однако **Гейб** никак не мог согласиться с некоторыми взглядами **Кармака**, который считал, что сюжетная линия в экшене не более важна, чем сюжет в порнофильме. Взаимодействие игрока с игровым миром должно сводиться к истреблению монстров в красочных декорациях. Кон-

Half-Life 2, каким нам его обещали разработчики чуть больше года назад. Детально проработанный мир. Буйство красок. Тысячи полигонов в каждом персонаже. Ожидания оправдались почти во всем.



СЛАДКАЯ НАЧИНКА SOURCE

Valve и лично **Гейб Ньюэлл** возлагают большие надежды на создателей модификаций. Планируется обеспечить им самую широкую поддержку. Помимо SDK, различных утилит и документации, возможно, будет даже организована "горячая линия" в которой разработчики ответят на самые животрепещущие вопросы. Как сказал **Гейб**: "Это та область, в которую мы планируем вложить много времени и усилий. Мы ждем не дождемся увидеть, что модеры сделают с движком **Source**."

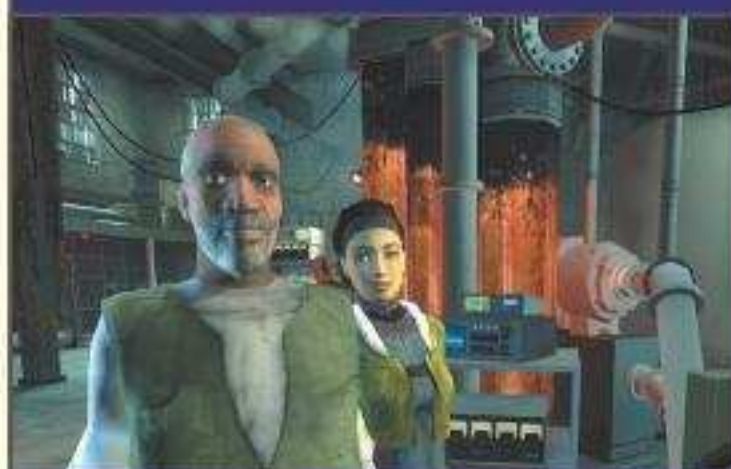
По некоторым сведениям, документация будет значительно подробней, чем для первой **HL** (а по тем временам она была очень неплохой). **Valve**, воодушевленная активностью со-

общества мододелов по отношению к **HL**, очень хочет повторить подобное со второй частью. Специально для этого в игру заложено множество возможностей для модифицирования. Например, интерфейс легко изменяем и имеет множество настроек. Игровой редактор в значительной степени переработан и улучшен. В дополнение к SDK будут выпущены множество различных утилит, в том числе объемные библиотеки текстур и заготовки моделей. "Мы надеемся, что авторы модификаций, получив это, смогут сосредоточить больше внимания на каких-то новшествах и геймплее, чем на механизме создания самого мода", — считает **Гейб Ньюэлл**.

Возможности самого движка **Source** позволяют модерам не только тотально переделать **HL2**, но и практически сделать новую игру. По сравнению с первой **HL** размеры карт можно свободно увеличивать в 10 раз! Стало реально создавать огромные открытые пространства и делать города, которые тянутся на многие километры. В игровом редакторе (это известный всем **Valve Hammer Editor**) появилась система для создания или изменения любых ландшафтов на карте. Кроме того, **Source** обладает отличной физической моделью и свободно

оперирует большим количеством "интерактивных" объектов. То есть предметами, которые игрок может как-то использовать во время игры. Например, из разбросанных на улице шин можно соорудить препятствие для погони или укрытие для засады. Это значительно меняет тактику прохождения. Так что мододелам придется задумываться не только над дизайном самого уровня, но и над распределением подобных объектов.

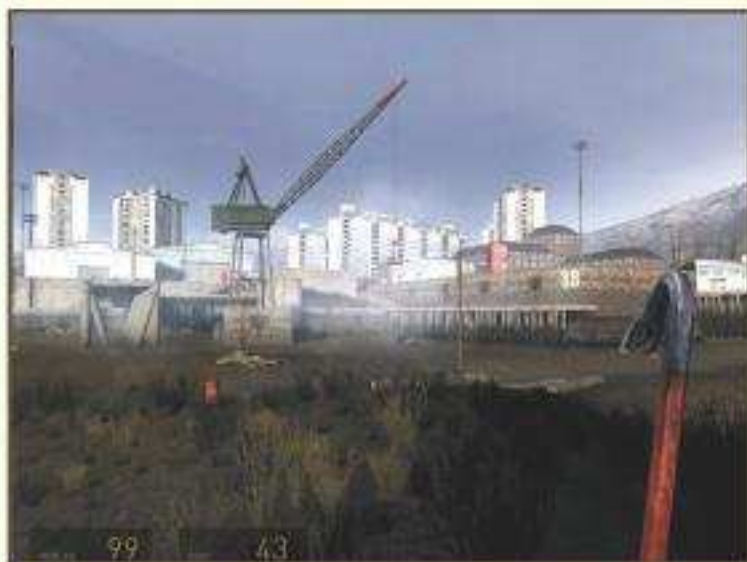
Некоторые фишки реализованы в движке, но не вошли в **Half-Life 2**, а некоторые поддаются значительной трансформации. Например, деформацию поверхности можно будет использовать в модах, но вы не встретите ее в игре. То же самое касается смены дня и ночи. Погодные эффекты же и вовсе можно изменить до неузнаваемости.



Возможности движка по части отрисовки лиц — уникальны.



Доктор из первой части игры и из второй. Почувствуйте разницу.



HL2, каким он предстал перед нами в ноябре месяце. Движок Source Engine воплотил в жизнь почти все задумки разработчиков.



цепция виртуального тира. Главное, чтобы монстров было много, чтобы они были разнообразными и процесс умертвления выглядел на экране монитора максимально эффективно. Естественно, эти идеи лежали в основе игрового движка id Software — он позволял рисовать на экране самую красивую картинку на тот момент и легко обрабатывал десяток 3D-моделей.

У Гейба были несколько иные представления о роли сюжета и взаимодействии геймера с игровым миром. И чтобы реализовать их на движке id Software, его команде потребовалось 2 года упорной работы. Зато в результате появилась HL, которая завоевала более 50-ти наград «Игра года» и всенародную любовь.

Гейб оказался прав. Потому неудивительно, что в HL2 развили наработки первой части, сделали мир еще более достоверным и интерактивным. Поскольку id Software ни на йоту не ушла от прежних позиций, стало очевидным, что Valve для решения этих задач потребуется собственный движок. Source разрабатывался сразу двумя командами: HL2 и Team Fortress 2. То же самое касается инструментария. Кроме того, команда Steam изготовила пользовательский интерфейс и VGUI 2, встроенные в Half-Life 2.

КРАСОТА СПАСАЕТ МИР

Новый движок Valve использует все преимущества DirectX 9 — динамичный рендеринг для отрисовки открытых пространств, рельефные текстуры для персонажей, мягкие тени, улучшенное сглаживание и прочее. Однако на данный момент, поскольку видеокарты с полной поддержкой DX9 дороги, в движке созданы эквивалентные эффекты для DX8. Реализованы шейдеры DX8.1 для водных поверхностей. По информации от Valve, следующие версии движка будут базироваться только на функциях девятого DirectX.

Прежде чем рассказывать о графических возможностях Source, надо отметить, что все современные движки должны быть масштабируемы. То есть нормально работать на компьютерах с разной начинкой. И чем шире диапазон — от минимальной до максимальной конфигурации — тем лучше. Больше народу сможет купить игру и оценить усилия разработчиков. Хотя возможности последних поколений видеокарт позволяют многое, разработчики должны думать

и о тех, кто не настолько благополучен, чтобы избавиться от устаревшего графического адаптера. Поэтому текстурный бюджет и количество полигонов на модель часто здорово занижаются.

HL2 использует в подавляющем большинстве случаев текстуры размером 512x512 пикселей (против 128x128 в первой части). Однако сам движок способен на большее. По словам Гейба, максимально возможный размер текстур 2000x2000. Изрядный задел на будущее. Что касается моделей, то обычные NPC содержат в себе по 3000 полигонов. Особо ценные персонажи, такие как Alyx или Gman, имеют уже около 7500 полигонов на душу. На менее важные фигуры (вроде многочисленных монстров, которые появляются на экране пачками) выделялось не более 2000 полигонов на штуку. Менее значительные — не «живые» объекты — обходятся и вовсе уж небольшим количеством треугольников.

В состав инструментария входит утилита FacePoser, предназначенная для управления лицевыми мышцами моделей. Это позволит выражать компьютерным персонажам человеческие эмоции — хмурить брови, улыбаться во весь рот и так далее. К тому же, FacePoser умеет фонетически правильно подстраивать мимику модели под фразы, предварительно записанные в звуковой wav-файл. Нечто похожее вы уже видели в пакете Impersonator для Unreal Tournament 2004. Однако FacePoser имеет более дружелюбный графический интерфейс, да и возможности этой утилиты гораздо шире. Это фактически редактор сцены. Например, с помощью нее можно создавать разные ситуации и события, такие как перемещение персонажа по заданному маршруту, причем точно задавать момент времени, когда NPC должен появиться в том или ином месте.

■ ■ ■

Решение отказаться от лицензирования движка для своей игры (а ведь рассматривался вариант Quake 3), несмотря на все трудности, оказалось правильным. Более того, Гейб Ньюэлл всерьез рассчитывает на то, что Source заинтересует как модеров, так и профессиональных разработчиков. И все предпосылки к этому есть. Лицензирование уже началось и, по словам Гейба, носит «агрессивный характер». Возможно, на этом сказалась и очень низкая цена по сравнению с Unreal Engine и движком Doom 3,

но... Не только в цене дело. Вполне возможно, у этих титанов появился мощный конкурент. Ведь на Source можно сделать не только отличные сюжетные шутеры от первого лица, но даже RPG!

А Кармак из Doom 3 опять сделал (пусть и отличный) виртуальный тир. Видимо, продолжает считать, что игры и порнография — это одно и то же. ■

ТЕОРИЯ ГЕЙБА НЬЮЭЛЛА

Гейм Ньюэлл — автор весьма интересной (отчасти шуточной, но достойной внимания) теории развития рас во Вселенной.

Вы никогда не задумывались, отчего мы до сих пор не повстречали инопланетян? Вселенная очень-очень стара. Даже если разум во Вселенной чрезвычайно редкое явление и даже если наиболее разумные особи уничтожают друг друга без зазрения совести, у разумной жизни все равно есть масса времени, чтобы заполнить галактику, даже перемещаясь со скоростями, меньшими субсветовых. Согласно любой вероятностной модели, мы должны быть ну просто завалены инопланетянами. Так где же эти цивилизации пришельцев?

У меня есть собственная доморощенная теория, которую я претенциозно называю «Gambeboy Really Really Advanced Theory». Как только любые существа достигают уровня, при котором они способны построить межзвездный космический корабль, они имеют возможность построить и невероятно мощные компьютеры, на которых можно играть в суперреалистичные видеоигры. У инопланетян есть выбор: или отправиться исследовать настоящую Вселенную (множество скучных путешествий, где самым интересным вопросом будет «С каким количеством космической пыли мы сегодня столкнемся?»), или исследовать вселенную виртуальную, созданную на их супермощных компьютерах. Так что инопланетяне — они есть... Где-то там... Просто они слишком заняты играми и исследованием виртуальных вселенных гораздо более обширных и увлекательных, чем настоящая.

Это означает, что мы лишь слегка копнули то, что будет возможно в видеоиграх. И благодаря удвоению по закону Мура и растущей искусственности разработчиков игр — какова бы ни была разница между уровнем Half-Life 1 и Half-Life 2 — мы увидим куда более значительные сдвиги уже в самом ближайшем будущем.



ИСКУССТВО МАСТЕРСТВА

ИНТЕРВЬЮ С ПИСАТЕЛЕМ-ФАНТАСТОМ АЛЕКСАНДРОМ ЗОРИЧЕМ

Интервью:
Сергей Чекмаев
Комментарии:
Владимир Болвин

История в произведениях массовой культуры, к которым относятся и компьютерные игры, не самоцель, а всего лишь средство. И средство это может оказаться в руках режиссера или сценариста, у которого есть собственный сложносочиненный взгляд на вещи. Поэтому, если на экране в одном строю идут крестоносцы с нагами, скачут казаки в индейских перьях, а в бой ведет их товарищ Великий Вождь и лично лупит оставших своей курительной трубкой — не стоит искать валидол. Возможно, вы смотрите кино про революцию в России, снятое исключительно для американцев из штата Техас. И к вам оно не имеет никакого отношения. Абсолютно!

А вот если это игра, да еще "по историческим событиям" — дело другое. Вынести подобный "компот" на протяжении 30-40 часов игрового времени способен не каждый. Дальновидные разработчики, чтобы избежать подобных несуразностей, привлекают к работе над игрой консультантов — специалистов в той или иной области, знатоков исторической эпохи. Именно они следят за правдоподобным изложением событий. Сегодня об этой непростой задаче мы поговорим с писателем-фантастом **Александром Зоричем**, который консультировал и работал над сценарием самой "реальной" RTS про WWII — "В тылу врага".

ЗОРИЧ — ЧЕЛОВЕК, И... НЕ ОДИН

На самом деле Александр Зорич — литературный псевдоним. За него в поте лица трудится творческий дуэт писателей-фантастов — **Яна Боцман** и **Дмитрий Горdevский**. Появление в рядах разработчиков профессиональных литераторов пока еще не приняло массового характера. Однако в последнее время намечаются некоторые тенденции.

"Игромания" ([И]): Яна, Дмитрий, расскажите, как писатели попадают в игровую индустрию?

Яна ([Я]): Если отвечать одним словом, скажу "случайно".

Дмитрий ([Д]): Это жизнь! Миграция кадров из одной сферы культуры в другую — молодую, растущую. Это как птицы на юг зимой улетают.

[И]: И все-таки, как на вас "вышли"? Или вы сами предложили разработчикам свои услуги?

[Я]: Вот возьму — и честно отвечу на ваш вопрос. Подозреваю, правда, что не все мне поверят. Слишком уж это похоже на завуалированный сюжетный ход из голливудского фильма класса "В". Мы никому ничего не

предлагали. Наверное, потому, что ленивы и любопытны. Но так случилось, что в один прекрасный день Number One из фирмы **Best Way** **Дмитрий Морозов** прочел в журнале "Если" нашу повесть "Топоры и лотосы". И решил: "Хочу этого парня! Он знает толк в мясорубках!" Тогда он еще не знал, что Александр Зорич — парень только наполовину, потому что на вторую половину он — девушка. Но насчет "хочу" он знал точно. Дмитрий написал нам e-мэйл, который начинался словами "Я не люблю писать письма", а заканчивался мечтательным "По-моему, мы должны работать вместе". Письмо мы прочли где-то месяца через полтора после того, как Дмитрий его отправил. Адрес-то был публичный, заспамленный до крайности...



1. Двумикий Зорич. 1/2 — Дмитрий Горdevский.
2. Двумикий Зорич. 1/2 — Яна Боцман.

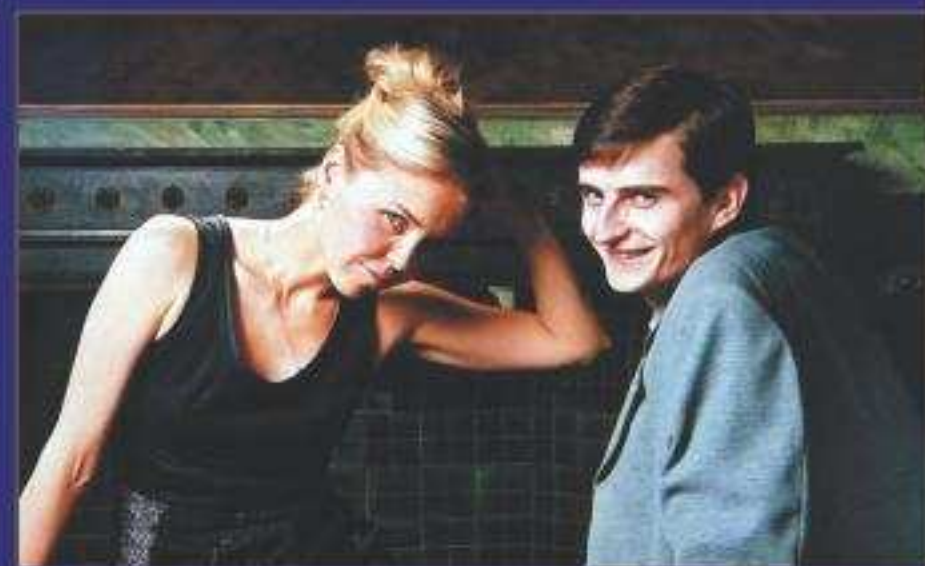
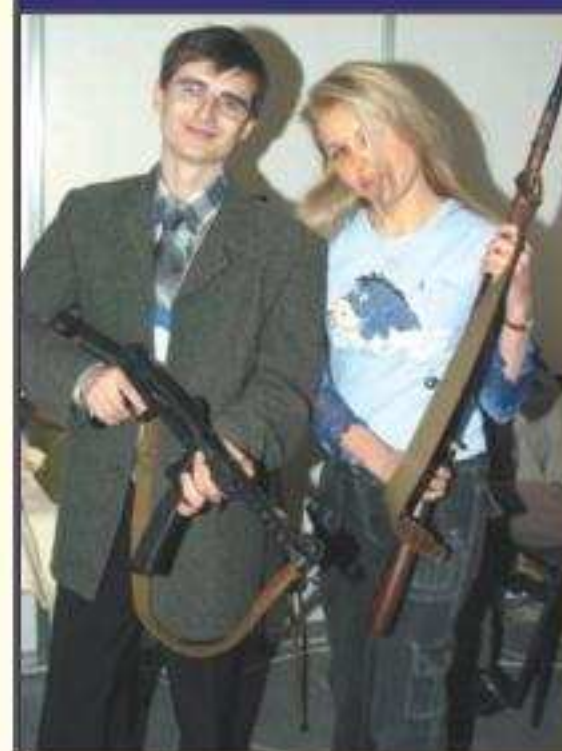
[Д]: Но прочли. И, честно говоря, серьезно не восприняли. Нам, конечно, было приятно, что "Топоры и лотосы" произвели впечатление. Но какого-то мистического ощущения общей судьбы у нас не возникло. В конце концов, мы вообще не знали, что такое **Best Way** и над чем они работают. Впрочем, отве-

ЗОРИЧ — КТО ОН?

Александр Зорич — псевдоним писательского дуэта **Яны Владимировны Боцман** и **Дмитрия Вячеславовича Горdevского**. Соавторы родились в 1973 г. в Харькове. Имеют два высших образования: математическое и философское. Оба — кандидаты философских наук. Дуэт дебютировал циклом прозаических и стихотворных миниатюр **Heraldica**. В 1997 году вышел первый роман автора, написанный в жанре эпического фэнтези, — "Знак Разрушения". Вскоре за ним последовали "Семя Ветра", "Пути Отраженных", "Люби и властвуй", "Ты победил". Потом — дилогия в жанре киберпанк "Сезон оружия" — "Послед-

ний аватар", романы "Боевая машина любви" и "Светлое время ночи", альтернативно-историческая дилогия "Карл, герцог" — "Первый меч Бургундии", а также научно-фантастические романы "Консул Содружества" и "Завтра война".

Произведения А.Зорича неоднократно становились лауреатами литературно-фантастических премий. В 2001 — "Лучшая книга года" (ExLibris) и профессиональная премия украинских филологов. В 2002 г. — второе место на конкурсе сетевой литературы "Тенета". В 2004 г. — премия "Портал" (приз профессионального жюри "Расширяющаяся Вселенная").



Вооружены и опасны: двумикий Зорич на стенде компании Electronic Paradise. естиваль "Портал-2004".

тили деликатно, что, мол, проектом интересуемся. Каково же было наше удивление, когда через несколько дней Дмитрий... приехал к нам в гости! Нужно сказать, из Северодонецка до Харькова путь неблизкий. Мороз был минус двадцать градусов, конец декабря... Дмитрий оставил под окнами машину и просидел у нас восемь часов. Пошел девятый час, и мы сказали ему: "Отлично, мы сработаемся!" Признаюсь, нас просто шокировало качество материалов к игре, которые он показал. Лучшей графики для тактической RTS мы в своей жизни не видели. В общем, отложили мы свой роман "Без пощады" в сторону. И начали писать сценарий...

[И]: Но почему вас заинтересовала именно военная игра? Откуда такой интерес к военной истории?

[Д]: Так ведь красиво же! Осадные башни Помпея под иерусалимской Храмовой горой, французские рыцари в поле близ Азенкура, линкор "Ямато" — это все завораживает. Не спорю, есть в мире абстракций вещи и позабористей. Скажем, анализ функций комплексного переменного или пять канонических доказательств существования Бога. Но история — она, как первая любовь, не забывается.

[Я]: В школе, размышляя о своем будущем, я видела себя то космонавтом, то историком. Но мои родители, сами физики-математики, узнав о моих жизненных планах, встали на уши. "Только через наш труп!" Во время поступления в вуз я была довольно-таки безвольной особой. Как сказал папа, так и сделала. Правда, очень быстро пожалела. Семестр матанализа, два семестра ассемблера — и я поняла, что эта сфера не для меня. Мягко говоря. И твердо решила получить второе образование, гуманитарное. Выбрала философию, потому что историю к тому моменту я уже и так знала в объеме среднего выпускника истфака. Так что когда **Best Way** предложили поработать над игрой, это была детская "сбыча мечт".

КОНСУЛЬТАЦИЯ НА ТЕМУ

Что делает сценарист в мире фэнтези-RPG более-менее понятно каждому: выдумывает игровую вселенную и тасует колоду невероятных событий по собственной прихоти. Иное дело, если все происходящее в игре описано в учебниках истории. Тут особа не повольничает.

[И]: Что же такое — сценарий компьютерной игры, основанной на реальных событиях?

[Д]: Сценарий — это вообще все, что можно и нужно написать на заданную тему. То есть: сюжеты всех кампаний и миссий, брифинги, которые вводят игрока в каждую миссию, либо, наоборот, грамотно выводят из игровой реальности в случае поражения. Также — биографии, словесные портреты героев игры и различные интерактивные тексты (реплики персонажей, их общение между собой, директивы и много чего еще).

[Я]: Всем этим мы и занимались — за исключением разработки первичных сюжет-



Как авторы фэнтези

"Зорики" тесно связаны с настольными играми. Давным-давно, в своем первом романе "Знак Разрушения", они описали настольную игру "Хаместир". Но это было скорее интеллектуальным упражнением... А вот с конца 2002 года начались переговоры с профессионалами. И теперь компания "13 Рентген" разрабатывает два настольных варгейма по их книгам.

ЗОРИЧИ — НАСТОЛЬНЫЙ ВАРИАНТ



На скриншотах — плакат

"Горжусь Россией!". Концепт-

дизайн к настольной игре по

романам А.Зорича "Завтра

война", "Без пощады".

Разработчик: фирма "13 Рентген".

Худ. Р.Папсуев, 2004.

О плакате: "Горжусь Россией!"

(Российская Директория, 2621 г.).

Юбилейный плакат к 540-летию

Военно-Космического Флота

России.

А также плакат "Скорпион

жалит насмерть!". Концепт-

дизайн к настольной игре по

романам А.Зорича "Завтра

война", "Без пощады".

Разработчик: фирма

"13 Рентген". Худ. Р.Папсуев, 2004.

О плакате: "Скорпион жалит всюду!"

(Великая Конкордия, 2619 г.)

Силы специального назначения

"Скорпион" всегда

готовы искоренять зло как человеческой,

так и внечеловеческой природы в любой

точке Пространства и пользуются горячей

любовью всех ашвантов.

ных каркасов. На той стадии, когда разработчики обратились к нам, они были уже готовы и утверждены издателем. Нам оставалось только дорабатывать сюжеты и поаккуратнее привязывать их к исторической реальности. В некоторых случаях — вплетать дополнительные миссии, с которыми кампании становились более замысловатыми и правдоподобными.

[И]: А в чем состоит работа консультанта?

[Д]: Консультант — это такая персона, которая обязана быть всем недовольна. "Вы не должны пускать "фокке-вульф" в весеннее небо 1942 года! Сделайте немедленно пикировщик Ju-87D — вот он пусть и бомбит наши танки!" Или: "Уберите танк M24 "Чаффи" из кампании "Ярость Тигра", вместо него должен быть M5 "Стюарт" и только он!" И так по поводу сотен мелочей — до полного изнеможения. Такая работа очень требовательна к военно-исторической эрудиции. При этом разработчик оставляет за собой полное право игнорировать часть соображений и пожеланий консультанта. И тут для консультанта главное — относиться к своим функциям философски. Не забывать, что делается в первую очередь зрелище, шоу, а не мультимедийная энциклопедия "Истории Второй мировой войны".

[Я]: Добавлю, что, по сравнению с тем, какую адскую работу выполнили программисты и дизайнеры **Best Way**, у нас было просто приятное свидание с историей. Но по сравнению с обычным размеренным темпом — самый настоящий "голод" клеток мозга... Что же до кофе, то его выпиты ведра...

[И]: Какие материалы пришлось привлечь во время работы над игрой?

[Д]: Огромное количество справочной и мемуарной литературы — за сотню книг и

отдельных статей. Честно говоря, не ожидал, что ради некоторых мелочей, незаметных большинству игроков, придется так глубоко закапываться. Мы внимательно перечитали всю доступную на русском языке литературу о воздушно-десантных войсках и спецназе союзников. С большим трудом отыскивали нужную информацию о Харьковском сражении 1942 г. А немецкую кампанию за танкового аса Михаэля Виттмана готовили в основном по англо-американским источникам. Доступные материалы на русском сильно противоречили друг другу, а нам очень хотелось разобраться в вопросе досконально.

[Я]: Кстати, при работе над кампанией "Катюша" (по материалам Харьковского сражения 1942 г., упомянутого Димой) мы специально ездили на места боев. Посетили деревню Чепель и станцию Балаклея. Еще, чтобы войти в настроение, мы читали художественную литературу: В.Некрасова "В окопах Сталинграда", В.Астафьева "Прокляты и убиты", Алистера Маклина, воспевшего подвиги английских командос.

Такое глубокое погружение в тему нельзя не приветствовать. Еще недавно в Америке, по опросам на улице, люди считали, что СССР во Вторую мировую войну воевал на стороне Германии. Такой вот казус. Естественно, американские игры, как зеркало, отражали это кривое общественное мнение. Победа в них "ковалась" исключительно в Африке и Нормандии. Нам оставалось только плевать и скрипеть зубами. Но ничего. Сегодня на нашей улице праздник. Глядишь, такие правильные игры, как "В тылу врага", скорее объяснят заокеанским геймерам, "где правда", чем миллионы исторических свидетельств.

ПОТЕРЯ БОЙЦА

Что самое интересное в художественном фильме? Некоторые считают — то, что вырезали. У киношников в этом случае есть замечательная возможность, они могут выпустить DVD с "полной" версией фильма. А у разработчиков мы можем только спросить: "Что же вырезали?"

[И]: Были какие-то моменты, которые не вошли в игру? Приходилось ли что-то менять в угоду реализму?

[Д]: Не без этого. Например, нами были написаны диалоги между персонажами, причем в различных вариантах. В зависимости от развития событий, в игре должен был выбираться и отыгрываться подходящий разговор между бойцами. Но, поскольку возникли технологические проблемы с реализацией, от диалогов пришлось вообще отказаться. Правда, атмосферность все-таки пострадала. Представляете, какая колоритная беседа велась, например, между штабом корпуса и командирским танком во время Харьковского сражения 1942 года? Эти радиопереговоры были нами любовно выписаны. Если бы только вся эта музыка войны обрушилась на игрока! Уверен, понимающие геймеры выставили бы игре все "четырнадцать" по десятибалльной шкале.

[Я]: Что касается реализма, то по факту за него отвечает не столько сценарий, сколько великолепная физика и логика взаимодействия предметов. Солдата может

убить обломок кирпичной стены взрывающегося дома... У танка, опрометчиво заехавшего на глубокое место при форсировании реки вброд, захлебывается и глохнет двигатель... Десятки подобных деталей создают стопроцентную иллюзию реальности. Но кое-что было добавлено в игру и по нашим предложениям.

[И]: Насколько, по вашему мнению, "В тылу врага" получилась близкой к реальности?

[Я]: По-моему, реальней на сегодня просто некуда. Волосы шевелятся на голове, когда к вашему последнему бойцу, залегшему в свежей воронке, с лязгом приближается "Королевский Тигр", а противопоставить ему можно только отчаянную доблесть и последнюю гранату! Опять же, голоса отлично подобраны, брифинги прямо как Левитан читает...

[Д]: Атмосфера войны и фундаментальные тактические принципы переданы великолепно. (Это мы не себя хвалим, а разработчиков.) Что, собственно, и является решающим фактором реалистичности. Относительно исторической и технической достоверности я так отвечаю: она отвечает уровню добросовестного приключенческого романа о войне. При этом, что любопытно, кажущаяся фантастичность некоторых моментов (коммандос втроем громят большой автомобильный конвой, советский Т-34 при поддержке бронемашин отбивает деревню у полусотни немецких пехотинцев) меркнет перед фантастичностью реальных случаев.

Например, лейтенант **Лавриненко** с одним-двумя Т-34 осенью 1941 г. чуть ли не ежедневно устраивал немцам веселую жизнь в подмосковных деревнях. Экипаж **Зиновия Колобанова** на КВ-1 уничтожил в одном бою 22 немецких танка. **Михаэль Виттман** на своем "Тигре" лишь три года спустя приблизился к его рекорду в схватке с английскими танкистами на подступах к Канну.

Собственно, уровень приключенческого романа — это та степень реализма, которую в состоянии переварить подавляющее большинство геймеров. Может, за исключением самых хардкорных. Но и они, вероятно, не захотели бы в игре кормить каждого отдельно взятого бойца перловкой, стирать ему белье и менять портянки.

А ЗОРИЧИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ...

В любой работе, даже самой опасной, грязной и трудной, всегда найдутся веселые моменты. Иначе о чем бы разговаривали на встречах однополчане или, например, выпускники общеобразовательных школ?

[И]: Консультация — процесс кропотливый, это мы уже выяснили. А можете ли вы вспомнить какой-нибудь забавный случай, веселый эпизод?

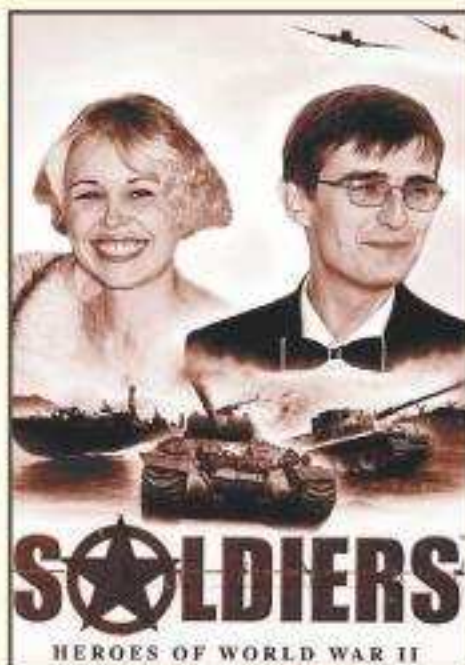
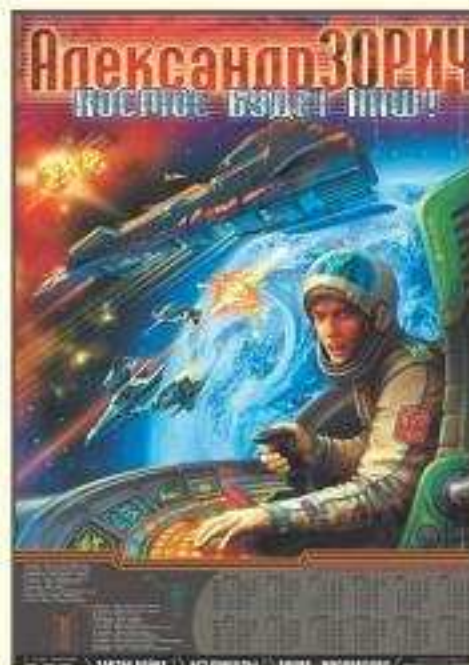
[Я]: Запросто! Как известно, в игре у персонажей есть реплики. У русских — на русском, у немцев — на немецком, и так далее. Раньше их было гораздо больше, имелись и довольно душевные диалоги. Немецкие офицеры Шиллера цитировали, американцы свое детство среди индейцев вспоминали... Правда, как Дима уже сказал, разработчики не смогли все это вставить в игру, и от многого пришлось отказаться. Но вначале все были уверены, что игра будет многословной, поэтому мы старательно все выписывали.

Когда мы придумывали реплики нашим русским солдатам и писали для них диалоги, встала неожиданная проблема. Использовать мат — нельзя. Пришлось обходиться выражениями вроде "Эх, мать-перемать!" А потом мы эти диалоги произносили вслух, чтобы понять, как это будет слышать геймер. Целую неделю ходили и друг другу зачитывали. Получалось что-то вроде такого. Лейтенант: "Мать твою! Прикрывай!" Сержант: "Не могу, батюшка. Ранили, гады! Мать его в Бога душу! А-а-а!" Читали мы громко, акустика в наших блочно-панельных домах известна какая: слышно как этажом выше тараканы под плинтусом желятся... Словом, проходит некоторое время, и я случайно становлюсь свидетелем диалога двух бабулек у нашего подъезда. Бабушки, и это я понимаю быстро, обсуждают нас с Димой. "А эти-то, из пятидесят первой! Я думала, они интеллигентные люди, в университетах преподают... А из квартиры только и слышно: "Мать-перемать!", "Едрить твою за ногу!", "В Бога душу через коромысло!"...

[Д]: Моя история не настолько веселая. Но разработчик, прочтя ее, наверняка улыбнется. В общем, сдали мы окончательный вариант текстов для миссий (это был последний кусок работы), выждали две недели, получили "добро". Из Best Way нам написали, что, мол, суши весла, война окончена, все материалы отправлены в Москву в "1С", осталась только озвучка... И решили мы с Яной отпраздновать окончание проекта.

Пошли во французский ресторан. Заказали всякой милой ерунды вроде клубники в соусе сабайон, фондю и сырный делисьез, разлили по бокалам "Божоле"... Но только мы взялись за вилки и ножи, как зазвонил мой мобильный. В эфире — Best Way. "А не могли бы вы в последний раз посмотреть на текстовки, которые завтра утром начитывать будут? Мы их как раз вам выслали, после коррекции у издателей..." Разумеется, десять минут дела! Возвращаемся мы в штаб-квартиру, читаем наши, родные текстовки и... буквально падаем без чувств. Это не наш текст! Мы его не узнаем. Куча ошибок — и стилистических, и фактических... Оказывается, их посылали в Англию, переводя предварительно на английский. Там их сократили, выслали обратно, наши наскоро перевели с английского на русский... Раз-

3. Календарь офицера на 2622. По нему живут герои цикла "Завтра война". Крупноформатный графический файл ждет вас на нашем CD/DVD.
4. Зорич в мире Soldiers. Эксклюзивный коллаж специально для "Игромании".
5. Плакат "Дали прикурить!". Образец военной пропаганды 27-го века.



умеется, мы получили все прелести двойного перевода, когда "рота" произвольным образом превращается то в "отряд", то в "компанию", и так далее. А в десять утра на студию в Москве приходят профессиональные актеры, чтобы эти текстовки начитывать. Ужас! Кошмар! Все пропало! В итоге мы правили тексты с девяти вечера до половины десятого утра...

Такая вот жизнь у разработчиков: то клубника в соусе, то аврал и бессонная ночь. Никакой личной жизни...

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Как отмечал еще Винни-Пух в классическом произведении **"Винни-Пух и все-все-все"**, вкусное кончается быстро и "мед если есть, то его сразу нет!". Со стороны **Best Way** было бы негуманно посадить многочисленных поклонников **"В тылу врага"** на длительную диету, ведь игра так быстро кончилась.

[И]: Насколько я знаю, сейчас к **Soldiers: HWWII** готовится аддон. Поделитесь информацией: что в нем будет, какие миссии, сценарии, театры военных действий.

[Я]: А вот не аддон, не аддон! И уж давно не mission pack! Правильнее всего сказать, что будет продолжение.

[Д]: Разработчики готовят настоящее пиршество валькирий. Игра, оставаясь старым добрым ВТВ в смысле красоты и драйва, должна получить новый, более качественный геймплей. Я бы не хотел, чтобы мои слова посчитали официальным заявлением, так что делюсь "слухами". Вас ждут дополнительные мультиплеерные режимы и множество ранее невиданных возможностей. Русским солдатам предстоит участвовать в жестокой оборонительно-наступательной

операции, танкам союзников — ползти от кровавых нормандских пляжей до самой Эльбы, временами отвлекаясь на выполнение спецзаданий, а немцам — показать чудеса доблести на самых разных театрах военных действий от Бельгии до Греции. Вероятно, сам принцип развития кампании претерпит серьезные изменения. Боюсь даже произнести волшебное слово "нелинейность", но чем черт не шутит.

[И]: Что вы можете сказать, как взглянувшие в "святая святых", о перспективах игрового рынка в России и на Украине?

[Я]: Перспективы бьют ключом. Я сужу об этом, например, по бесконечным стенам моих друзей и коллег, занятых организацией девелоперского бизнеса. Стенания связаны, как правило, с поисками рабочей силы. Выходит, деньги и перспективы есть, не хватает квалифицированных кадров, их нужно больше, больше и еще больше!

Когда рынок стагнирует, все наоборот: программисты из кожи вон лезут, чтобы продать свой труд, а наниматели нос воротят. К тому же сейчас все больше профессиональных писателей будут втягиваться в игровой бизнес, что, будем надеяться, поспособствует качеству и повысит конкурентоспособность отечественных продуктов.

[Д]: Я не могу расписываться за отрасль, но приведу в пример Зорича: если бы мы приняли все предложения по сценариям и консультированию, которые к нам поступили за последние месяцы, пришлось бы работать по сорок восемь часов в сутки без перерывов на обед. Повторю мысль Яны: когда перспектив у рынка нет, никто не станет привлекать таких дорогих и вездельных сотрудников, как двойной Зорич. Обойдутся местными талантами, в целях экономии.

[И]: В заключение стандартный вопрос: чего ждать от Зоричей в ближайшее время? Новые книги, новые игровые проекты...

[Я]: Со дня на день должен выйти роман **"Без пощады"**. Это научно-фантастический боевик, продолжение полюбившегося публике романа **"Завтра война"**. Книжка развеселая, заводная, рассказывает о буднях пилотов военно-космических сил. И о жестокой войне, в которую втянута сильная и самоуверенная Россия 27 века. Действие происходит и на Земле, и, разумеется, в далеком космосе. **"Без пощады"** — роман с открытой концовкой. Зимой, где-то в феврале, в издательстве **"АСТ"** выйдет заключительная часть трилогии. Сейчас книга уже наполовину готова и называется она **"Время — московское!"**

[Д]: Я про игры расскажу. Зимой должен выйти настольный варгейм по роману **"Завтра война"**, а весной — продолжение **"В тылу врага"**. Еще мы с **Best Way** обсуждаем игру на военно-космическую тему, но распространяться о ней мне нельзя — разработчики отрубят голову.

Эх, Дмитрий, кто же будет рубить золотую голову, даже если их целых две...

■ ■ ■

На фоне некоторого кризиса игровой индустрии в далеком зарубежье, на постсоветском пространстве она растет, цветет и развивается. Даже молодые команды в своем стремлении выпустить игру мирового уровня уделяют пристальное внимание всем составляющим игрового проекта, в том числе сюжету и историческому реализму в деталях. Привлечение к этой задаче дорогостоящих специалистов нельзя не приветствовать. От повышения качества конечного продукта мы, геймеры, только выиграем! ■



Мнение писателя Зорича — это мнение писателя Зорича. Компетентное, очень интересное, но... субъективное. Пускай даже субъекта целых два. Поэтому, чтобы посмотреть, а как оно еще было на самом деле, мы связались с **Дмитрием Морозовым** — человеком, который привлек Зорича к работе над игрой. И вот что выяснилось.

То, что мне удалось заполучить на сценарий профессиональных писателей-фантастов, — это фантастика! А ведь все могло быть иначе...

Дело было, если мне не изменяет память, в декабре месяце. Работа над проектом кипела по 12 часов в сутки. В это время мы активно разрабатывали сюжет. Пока речь шла об основных идеях, все было гладко. Но, когда дело дошло до воплощения этих идей в литературные тексты, оказалось, что писать

КАК ДМИТРИЙ МОРОЗОВ СЦЕНАРИСТОВ ИСКАЛ

их некому. Все никуда не годилось — на уровне школьных сочинений "Что я знаю о войне". У некоторых получалось чуть лучше, но они были завалены другой работой. Стало очевидно: сапоги должен тачать сапожник, пироги печь пирожник, а нам нужно искать профессионального литератора. Эта мысль постоянно крутилась у меня в голове, не давала спокойно спать и вкусно есть.

Как-то лежу на диване после работы, листаю свежий номер журнала **"Если"** и натыкаюсь на повесть **"Топоры и Лотосы"**. Она произвела на меня большое впечатление! Никакой тягомотины — стремительный сюжет, яркие персонажи, короткие и емкие диалоги. То, что нам нужно! В заглавии стояла фамилия **А.Зорич**. На тот момент я ничего не знал об этом человеке, но мне показалось, что он близок нам по духу и образу мыслей. Его повесть говорила за него лучше всяких рекомендаций. Я сразу загорелся идеей завлечь его в наш проект. Пришлось изрядно полазить по Интернету в поисках контактного адреса. Наконец нашел, отправил письмо и скрестил пальцы.

Проходит неделя, две, месяц — ответа

нет. Впрочем, а чего еще ожидать? На тот момент **Best Way** была никому не известной командой, которая делала очередную игру про **WWII**. И вдруг через полтора месяца приходит ответ. Я быстренько закинул удочку насчет "встретиться, обсудить" и, едва Зорич написал "в принципе, можно", отправился заводить свою машину. Как говорится, подсекать нужно, когда клюет! Мой приезд был полной неожиданностью для Зорича. Но и меня ожидал не меньший сюрприз. Зорич оказался псевдонимом сразу двух писателей — **Яны Боцман** и **Димы Гордевского**. Но отступать было некуда, за мною **"В тылу врага"**. Мы разговаривали почти целый день. Общение было плотным и чрезвычайно интересным. Я рассказывал о нас, они — о себе, обсуждали будущую работу и строили планы. Идеи стаями носились в воздухе. Мы еле успевали их записывать. К вечеру, уставшие и довольные друг другом, ударили, наконец, по рукам. Вместо одного писателя я получил сразу двух! С этого момента "Зоричи" приступили к работе над игрой **"В тылу врага"**, и за сценарий мне уже можно было не беспокоиться.

КВЕСТОВЫЙ ПОХОД

НИКИТА АРТЕМОВ
ВЛАДИМИР БОЛВИН

ИЗ ЧЕГО ДЕЛАЮТ КВЕСТЫ — ОБЗОР ИНСТРУМЕНТАРИЯ

Что такое квесты — знают практически все, включая обитателей тропических африканских лесов. Ведь квесты — они и в Африке квесты. Наверное, ни один жанр не переживал столько взлетов и падений, как этот. Сколько раз ему прочили скорую гибель, однако он не агонизирует и по сей день. Этому немало способствует относительная простота технологии изготовления подобных игр. Девелоперы давно уже создали специальные автоматизированные системы для разработки 2D-квестов. Утилиты, которые позволяют даже геймеру, не знающему программирования, создавать полноценные игры в домашних условиях. Предлагаем вашему вниманию обзор лучших квестовых конструкторов.

КВЕСТОВЫЙ КОНВЕЙЕР

Все предлагаемые вашему вниманию редакторы двухмерных квестов просты и доступны в использовании даже для начинающих. Игру вполне может делать один человек. Главное, чтобы он умел хорошо рисовать и был способен придумать интересную историю. Это два основных компонента, на которых держится вся игра. Прежде чем включать редактор, необходимо выполнить некоторые предварительные работы по созданию игрового контента. Сам процесс сборки квеста примерно одинаков и отличается для каждого конкретного редактора только деталями.

Разработка игры начинается с сюжета. Поскольку его роль в квестах исключительно велика, к работе нужно подходить со всей ответственностью. Включайте фантазию. Придуманная история должна быть интересна не только вам. Ознакомьте с текстом сюжета друзей и знакомых, послушайте их мнение. Пока игра существует только на бумаге что-либо помянуть в ней очень легко (потом будет значительно сложнее). Если изначально не рассчитывать на продажу игры, то открывается масса возможностей. Например, почему бы не реализовать таким способом альтернативную сюжетную линию какой-нибудь известной игры? Вам не нравится история в **DOOM III** или есть идеи для продолжения **Fallout**? Ну так в чем же дело — напишите свой собственный сценарий!

Как только с сюжетом разобрались, переходите к самой трудоемкой части работы — графике. Описанный в сюжете игровой мир должен приобрести видимые очертания. Как это сделать, каждый решает в меру своих способностей. Например, можно нарисовать фоновые рисунки локаций на бумаге, а затем отсканировать эти рисунки. Или использовать сцены из **3D Max** с после-

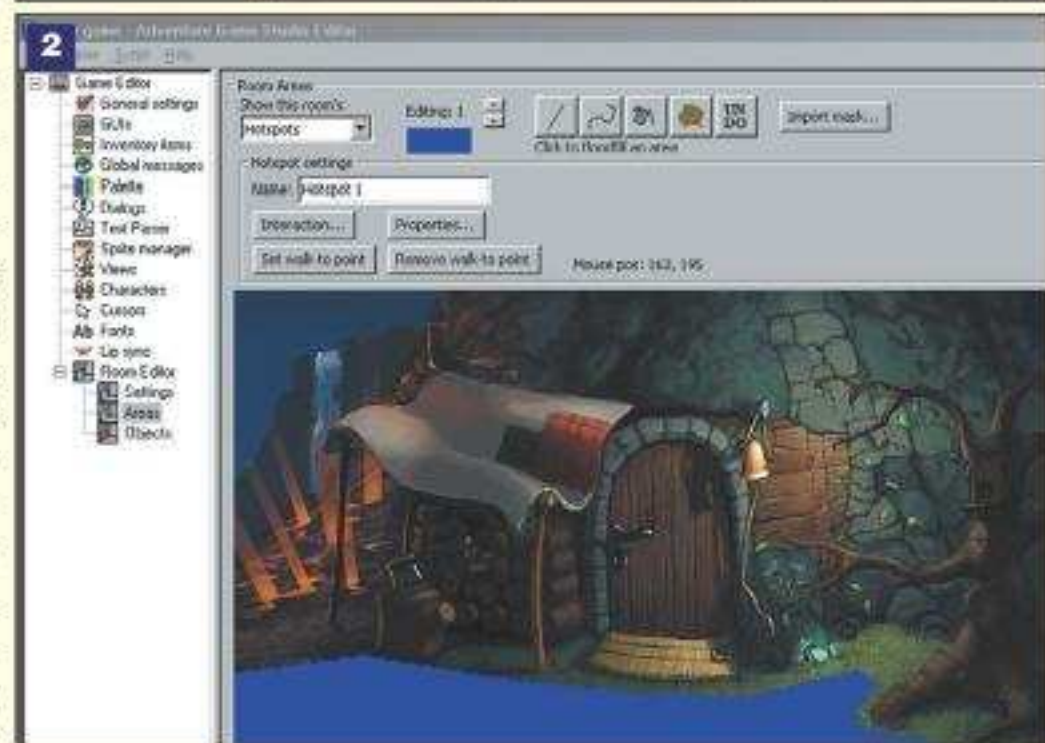
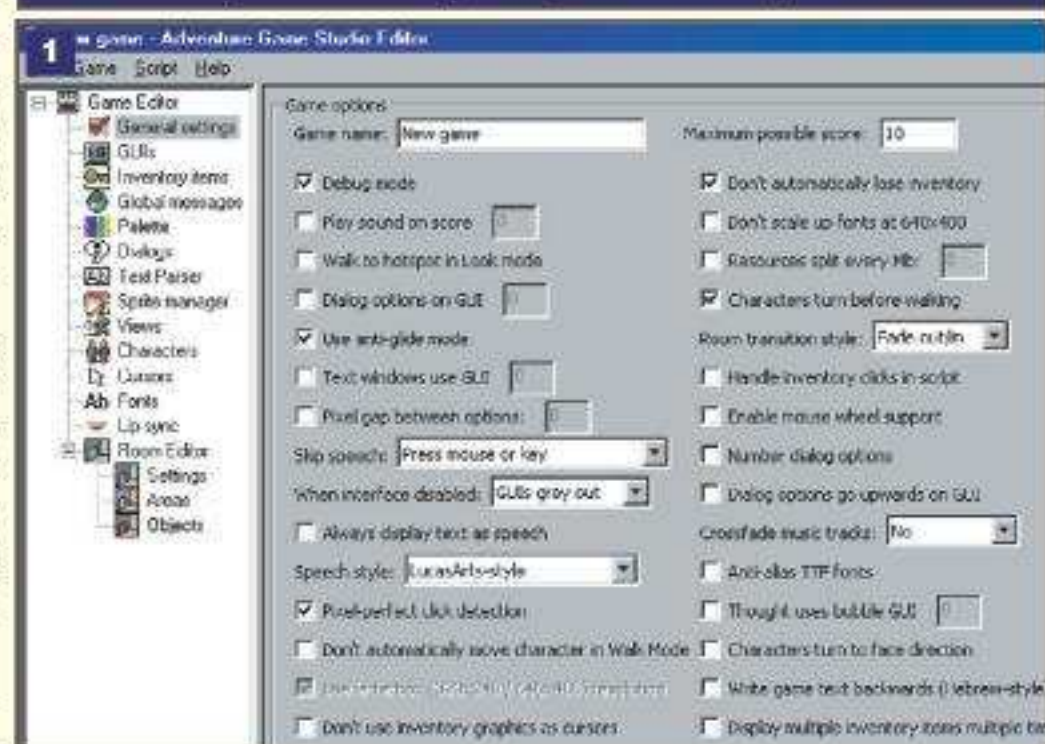
дующей визуализацией. Или все, от начала до конца, нарисовать в **Adobe Photoshop** вручную... Вариантов много. Кстати, если вам понравилась идея сделать квест по мотивам знаменитого хита, можно попробовать в качестве фоновых рисунков использовать игровые скриншоты. После этого переходите к существам, персонажам, предметам. Проще всего сделать их спрайтовыми, это позволит перемещать их по экрану вне зависимости от основного фона.

Когда графическое наполнение игрового мира будет готово — самое время загрузить квестовый редактор. Любой из редакторов имеет менеджера игровых ресурсов. С его помощью вы распределяете свои рисунки по папкам и приступаете к сборке игры. Специальными линиями на сцене обозначаете границы локации. Условным раскрашиванием указываете места, по которым может передвигаться герой. Фиксируете место старта игрока, расставляете предметы и персонажей. Действуя таким образом, комбинируете все локации, из которых состоит вся игра.

Конечно, наполнение локаций предметами — это еще не все. Нужно проверить взаимодействие диалогов, связать определенную музыку и звуки с конкретными событиями. И с этими задачами любой редактор квестов справляется неплохо.

Отдельно стоит упомянуть о головоломках. Если хотите, чтобы игрок выполнил сложную последовательность действий, используйте возможности выбранного редактора для построения логических цепочек. В разных программах эта функция реализована различно. Делают это по-разному. Некоторые редакторы имеют простейший скриптовый язык. С его помощью, например, комбинируют предметы и различные действия. Вроде «уголь + сера + селитра = взорвать полученным порохом валун, закрывающий проход на следующий уровень». Другие редакторы используют готовые блок-схемы.

1. Окно основных характеристик — первый шаг к реализации проекта в AGS.
2. Редактор сцен в AGS. Синим цветом выделяются места, по которым может перемещаться ваш герой.



Просто выбираете нужную по ситуации, либо выстраиваете из блоков-заготовок необходимую конструкцию.

Таков общий порядок действий при сборке квеста. Осталось только поближе познакомиться с инструментарием. Все представленные программы реализуют технологию **визуального проектирования** структур данных (и логики, в некоторых случаях) при разработке квестов.

ADVENTURE GAME STUDIO (AGS)

AGS — одна из первых систем конвейерной сборки квестов. Появлением этого продукта геймеры обязаны **Крису Джонсу**, который практически в одиночку создал и продолжает модернизировать **AGS**. Несмотря на почтенный возраст, утилита почти на равных конкурирует с современными аналогами. Первое, что бросается в глаза при знакомстве с редактором, — слабое графическое исполнение. Интерфейс выполнен грубовато. Тем не менее он вполне функциона-

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ ЖАНРА

Ли Шелдон (Lee Sheldon), к вопросу "Зачем?":

— Для начала спросите себя, почему вы хотите делать свою игру. Вот главный вопрос, на который надо получить ответ. Вы хотите денег? Или вы решили заняться этим от скуки? А может, все дело в том, что творческая работа вам по душе? Получить ответ на эти вопросы не так просто, как кажется... Но это первый шаг, без которого не обойтись, если вы хотите создать что-нибудь стоящее.

Ли Шелдон всегда делает свои квесты от сердца.



лен. Основное преимущество **AGS** — предельная простота. Освоение программы не требует особых усилий.

AGS достаточно универсален — многие элементы игры имеют немало дополнительных настроек с помощью которых можно добиться желаемого эффекта. Плюс ко всему, в программу встроен неплохой скриптовый язык. Хотя его использование не обязательно. В простейшем случае, если не собираетесь подкидывать игроку сложные задачи, можно обойтись без применения скриптов.

AGS поддерживает скроллинг, без которого сегодня не обходится ни один квест (кроме законченных "бронтозавров"). Помимо Windows, обеспечивается нормальная работа в MS-DOS и Linux. Программа понимает множество музыкальных форматов. Кроме таких распространенных, как **MP3**, **WAV**, **MIDI**, поддерживаются и экзотические — **OGG**, **MOD**, **XM**.

Серьезным недостатком этого конструктора являются ограниченные графические возможности. Максимально возможное разрешение — 800x600. Увы, по сегодняшним меркам этого явно недостаточно.

На данный момент **AGS** распространяется свободно. Подробности можно узнать на официальном сайте программы: www.ags-forums.com.

Плюсы:

- редактор очень прост в обращении;
- программирование не обязательно;
- понимает все популярные музыкальные форматы;
- бесплатен.

Минусы:

- недостаточно высокое максимальное разрешение;
- невыразительный интерфейс.

ОЦЕНКА "МАНИИ": 4.5/5

Рон Гилберт (Ron Gilbert), к вопросу "Кому?":

— Не следует забывать о будущих игроках. Если вы делаете игру для собственного удовольствия, и то, что кажется вам интересным, идет вразрез с интересами рынка — ваша игра не будет иметь успеха. С другой стороны, замысел должен зародиться не в голове, а в сердце. А если ориентироваться исключительно на исследования рынка, у игры не будет "души".

Боб Бейтс (Bob Bates), к вопросу "Кто?":

— Сочинять непросто, тем более на профессиональной основе. Если вы никогда раньше не писали сценарии, не стоит мучиться и теперь. Это не значит, что из вас не выйдет хорошего разработчика... — просто для создания сюжета и сочинения диалогов вам придется найти того, у кого это получается лучше. Если вам не приходилось изучать литературные приемы и задумываться о различиях между хорошим и плохим текстом, предоставьте сочинительство кому-нибудь другому.

WINTERMUTE ENGINE(WME)

WME очень гибок и удобен в работе. Его вполне можно использовать для изготовления достаточно сложной игры. В этом конструкторе процесс сборки квеста проходит не в одном редакторе, а в нескольких. Для редактирования спрайтов предназначен **SpriteEdit**. Для создания сцен служит **SceneEdit**. **ProjectMan** необходим для управления ресурсами игры и окончательной компоновки. Интерфейс редакторов выполнен на более высоком уровне по сравнению с **AGS** и имеет достаточно сложную организацию.

WME включает в себя встроенный скриптовый язык. В отличие от **AGS**, сделать игру совсем без использования скриптов не получится. Это полупрофессиональный инструмент. Наличие у разработчиков хотя бы зачаточных навыков программирования предполагается по умолчанию.

Максимально возможное разрешение — 1024x768. К недостаткам можно отнести отсутствие поддержки музыкального формата **MP3**. И хотя программа понимает файлы с расширением **OGG** и **WAV**, отсутствие такого популярного формата играет не в его пользу.

С сайта производителя доступна для скачивания полная рабочая версия программы. Однако для использования **WME** в коммерческих целях необходимо заплатить автору около \$300. Причем автор намекает, что возможно договориться на меньшую сумму. Подробности на официальном сайте: www.dead-code.org.

НА НАШЕМ CD/DVD

Бесплатные версии всех описанных в статье движков для построения квестов можно взять с нашего компакт или DVD.

Магазины профессиональных игровых устройств

ВИК@web
интернет-центр

Розничная продажа

283-85-56

WWW.VIKAWEB.RU

ДОСТАВКА@VIKAWEB.RU

129515, г. Москва, ул. 1-ая Останкинская, 57

Продажа и доставка в Москве и регионах

Интернет-магазин



CyberLife

CLIFE@CLIFE.RU

WWW.CLIFE.RU

970-07-30

XTrac ZOOM

650 руб.

XTrac PRO

550 руб.

XTrac PRO HS

600 руб.

XTrac RIPPER

700 руб.

XTrac HAMMER

800 руб.

ICEMAT
2nd Edition

1350 руб.

Steelpad S&S

1250 руб.

Steelpad 4D

750 руб.

X-Ray
Thunder 9

1400 руб.

X-Ray
Thunder 8

1100 руб.

fUnc sUrface

1200 руб.

Destruct
MouseMat

500 руб.

Destruct
GamingMat

650 руб.

Destruct
MegaMat

750 руб.

X-ray Aqua3 30M

510 руб.

X-ray Aqua3 30L

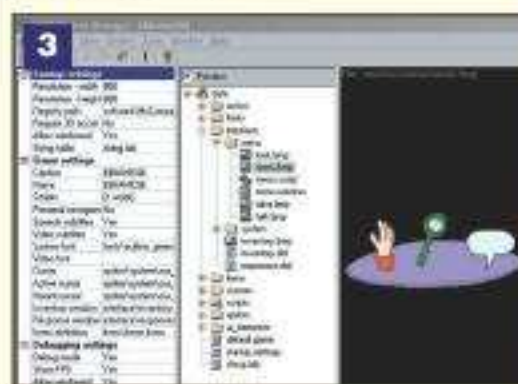
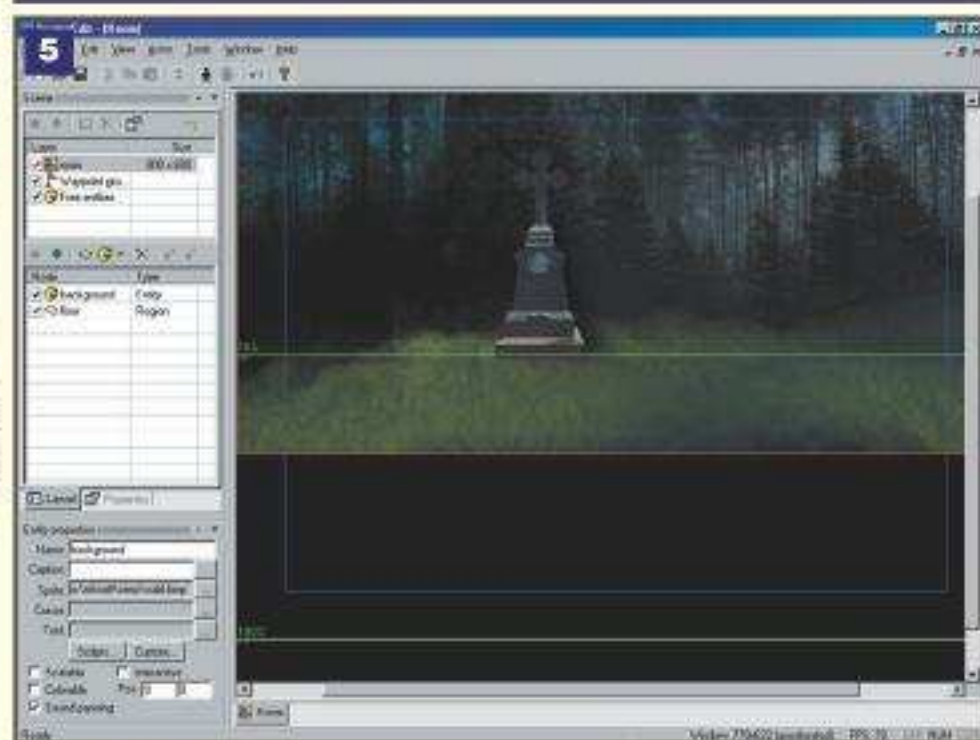
550 руб.

C58. Pad

(Cybrefight.ru)

450 руб.

3. Так называемый **Project manager**, в котором все компонуются и настраиваются все элементы игры.
4. Редактор спрайтов **WME**.
5. Компоновка сцен в **WME** выполняется в специальном редакторе.



Плюсы:

- для каждой задачи отдельно выполненный редактор, что обеспечивает высокую гибкость;
- приятный интерфейс;
- большое количество настроек.

Минусы:

- обязательное применение программирования;
- не поддерживается музыкальный формат MP3;
- для коммерческих проектов программа платная.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 4/5

VISIONARE

Этот редактор квестов — один из наиболее простых в обращении. Интерфейс программы не поражает изысканностью, но вполне удобен. Особенность **Visionare** в том, что программирование как таковое не используется вообще! Вместо скриптовых команд в редакторе имеется конструктор логических блоков. С помощью этой подпрограммы выполняются те же задачи, которые в **WME** приходится решать с помощью скриптов.

Возможности **Visionare** достаточно высоки — тут и разрешение до 1280x1024, и поддержка всех необходимых форматов.

К глубокому сожалению, с сайта производителя можно скачать лишь shareware-версию программы. Полная обойдется в 20 евро. В комплект условно-бесплатного варианта редактора входит демонстрационная игра. Ее можно использовать в качестве примера, что пригодится при изучении **Visionare**. Бесплатная версия не позволяет создавать exe-файлы, что исправляется путем получения полной версии.

Официальный сайт: www.visionaire-online.de.

Плюсы:

- простой, удобный интерфейс;
- вместо программирования используется специальный конструктор;
- поддержка всех популярных музыкальных форматов.

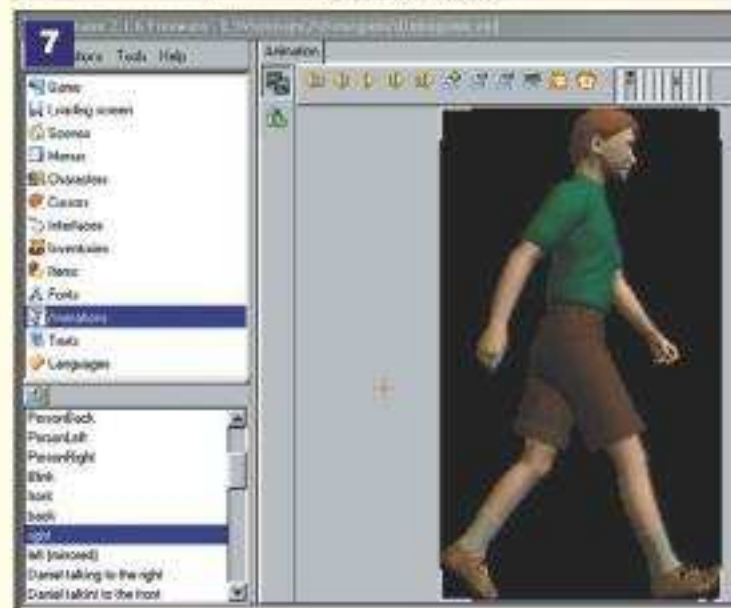
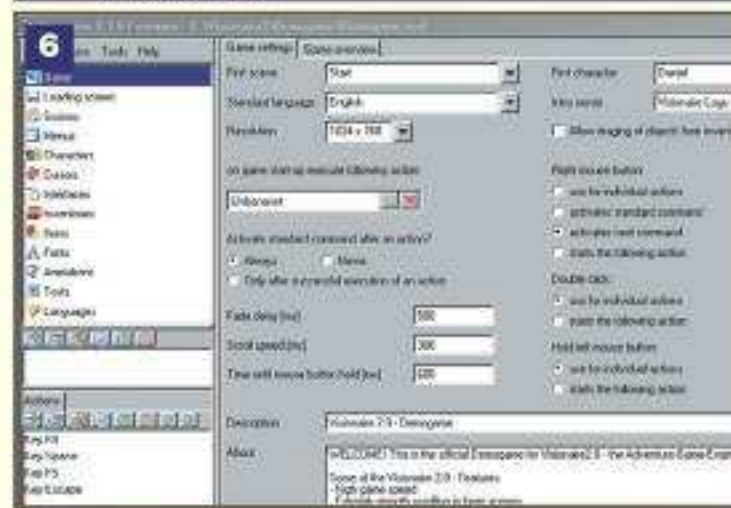
Минусы:

- программа платная.

ОЦЕНКА "МАНИИ": 4/5

При достаточном усердии сделать хороший квест по плечу даже одному человеку. Во всяком случае, попробовать может каждый. Рынок предлагает широкий выбор программ для реализации своих творческих замыслов. От полностью бесплатного AGS до профессионального QD Engine за деньги. Только не стоит обманываться внешней простотой. Технологическая сторона дела — это одно. Но ведь еще предстоит написать увлекательную историю и нарисовать целый мир, в который игрок поверил бы с первого взгляда. Чтобы игра стала популярной, нужно все делать по высшему разряду! ■

6. Задаем основные свойства будущего квеста в **Visionare**.
7. Интерфейс редактора спрайтов прост и понятен.



ВЗГЛЯД КАДАВРОВ

Все описанные в статье программы по-своему хороши. На каждой можно сделать неплохой квест. При этом функции и возможности разных квестовых конструкторов очень схожи: так всегда и бывает с программами-конкурентами, которые занимают одну и ту же нишу рынка.

AGS прекрасно подходит для ознакомления с процессом создания игры, к тому же совершенно бесплатен. На **WME** и **Visionare** можно обратить внимание тем, кто собрался делать коммерческую игру, но с деньгами не густо. И у той, и у другой цены вполне приемлемы.

Однако если вокруг вас собралась команда единомышленников из друзей-энтузиастов и если вы догадались включить в их число пусть небольшого, но спонсора — стоит задуматься о более мощных инструментах для разработки квестов. Например, об утилите **QD Engine** от прославленных создателей "Периметра", калининградских разработчиков из "К-Д ЛАБ".

QD Engine — настоящая фабрика по производству квестов. "К-Д ЛАБ" определяет назначение своего двигателя так: "интегрированная система, позволяющая одному человеку, сборщику проекта, самостоятельно осуществлять все этапы сборки игры от подготовки материалов и проектирования логики до финальной реализации мастер-диска". В отличие от представленных выше программ, все расчеты сцен выполняются в 3D-координатах. Особое внимание уделено автоматизации наиболее трудоемких этапов сборки, что сильно сократит общее время работы над игрой:

- автоматическая сборка исходного материала в готовые цепочки анимации;
- глобальная настройка походок персонажей для всей игры;
- автоматическое масштабирование анимации;
- автоматическое масштабирование персонажей в зависимости от расположения и настроек камеры.

Это далеко не полный список. Вместо программирования используется система визуального проектирования логики, как в **Visionare**, но выполненная на более высоком уровне.

Чтобы убедиться в мощности квестового движка **QD Engine** от К-Д ЛАБ, вполне достаточно посмотреть на игры о "Братьях Пилотах". Серия процветает. Истории о забавных сыщиках из города Бердичева, которые прославились спасением полосатых слоников, оказались востребованы у населения, измученного "голым" юмором.

QD Engine отлично зарекомендовал себя. Но широкой общественности о данном движке практически ничего не известно. Чтобы развеять завесу тайны, мы обратились напрямую к кадаврам. Побеседовать с нами согласились Евгений Новиков aka George (управляющий директор) и Елена Худенко aka Penguin (PR-менеджер компании).

"Игромания" [И]: Для начала хотелось бы узнать об истории создания QD Engine. Какие цели вы ставили перед собой? Движок изначально предназначался для серии квестовых игр?

Евгений Новиков [ЕН]: В начале 2002 года наша компания подписала договор с фирмой "1С" на выпуск серии приключенческих игр (квестов). Речь шла о разработке двух проектов, художественное наполнение которых должны были подго-

товить другие студии, и о трех играх, от начала до конца сделанных в стенах нашей компании. Определены основные условия поставленной задачи: предстояло собрать целый ряд однотипных по геймплею игрушек за ограниченное время.

Решение напрашивалось само собой — создать единую систему конвейерной сборки квестовых игр. Мы, конечно, знали о негативном опыте других команд в этом деле, однако рассчитывали на успех. Главным образом потому, что наша система задумывалась с использованием только визуальных методов сборки. Даже прописывания всех игровых скриптов. В итоге мы получили программу, для работы с которой не требуется никакого знания скриптовых языков! Вся игровая логика строится на основе блок-схемы. А уж о сборке графических объектов на сцене с помощью мыши — и говорить не приходится, это предельно просто.

[И]: В продаже существует несколько квестовых движков, аналогичных QD Engine по назначению. Например Wintermute Engine, Visionare. Сильно ли отличается ваша программа от этих движателей?

[ЕН]: Основное отличие QD Engine — реализация в игре логики любого уровня сложности без использования скриптовых языков. Если проще, то это означает, что, во-первых — от гейм-дизайнера не требуется специальных знаний С-подобных и прочих языков, во-вторых — уменьшается количество допускаемых ошибок при сборке игры. Ну и, наконец — это значительно упрощает процесс отладки. Гейм-дизайнер может сфокусировать свое внимание на самых существенных деталях, поскольку освобожден от рутинной борьбы с мелкими недочетами. В конечном счете все это здорово сокращает сроки собираемых на QD Engine игр.

[И]: Каким вы видите будущее таких продуктов, как QD Engine? Не станут ли все 2D-квесты разрабатываться в подобных программах? Ведь в плане графики данный жанр уперся в тупик. Улучшать уже просто нечего. Вам не кажется, что такие программы будут актуальны до тех пор, пока не исчезнет спрос на сами двухмерные квесты?

Елена Худенко [ЕХ]: Лично мы, по понятным причинам, надеемся на счастливую судьбу QD Engine и на его долголетие. Конечно, желаем успеха и нашим коллегам-разработчикам, и всем, кто пользуется подобными технологиями. Да здравствует здоровая конкуренция!

Возможно, что в скором времени квестовый инструментальный станет настолько распространен, что все двухмерные квесты будут собираться без дополнительного программирования. Не видим в этом ничего плохого.

Знаете, сколько начинающих разработчиков ищут пути воплощения своих идей в жизнь? Есть они — молодые, талантливые, с блеском в глазах, с ценными мыслями в голове. Практически на любом игровом форуме можно встретить потенциальных игроделов. Так вот, если инструменты вроде QD Engine станут широко доступными, то именно они позволят талантам сделать первые шаги в индустрии. Это будет прекрасным началом.

Но есть одно "но". Двухмерные квесты, как это ни грустно, и правда постепенно вымирают. Все переходит на трехмерную графику (как вариант 2.5D — плоский пререндеренный бэкграунд с трех-

мерными персонажами). Возможно, скоро квесты в 2D будут делать только новички и фанаты жанра.

Впрочем, не стоит беспокоиться, что квестовые редакторы устареют. Большинство подобных утилит постоянно совершенствуется. Развитие идет полным ходом. Пока есть спрос на игры — будет спрос и на подобные программы. Даже если смело предположить, что квесты исчезнут как класс (что крайне трудно себе представить после успеха "Сибири") — не беда. Будем другие игры собирать — аркады, адвенчуры, а там глядишь — и до РПГ рукой подать...

[И]: Не может ли появление программ, значительно упрощающих процесс разработки, привести к появлению большого количества суррогатных квестов? А как следствие — падению интереса публики к жанру вообще... Нужны ли какие-нибудь "воспитательно-законодательные" меры по ограничению рынка от всяческих поделок?

[ЕХ]: Встречный вопрос — а нужны ли "воспитательно-законодательные" меры по ограничению музыкальной индустрии от выпускников всяческих "Фабрик звезд" и им подобных? Вот суррогатные артисты — это, я понимаю, проблема!

Если серьезно, то вопрос, конечно, интересный... Но все-таки думается, что если игра вышла "класса Б", то это все-таки вина разработчиков, а не издержки производства. Хорошо продуманный, захватывающий сюжет, неожиданные диалоги, яркие персонажи, атмосфера игры — вот составляющие успеха. И никто их не отменял. Если этого нет — танцорам уже никакой инструмент не поможет.

Многие ошибочно предполагают, что, приобретая готовый движок (в частности QD Engine), получают доступ к какой-то волшебной палочке. Что нужно лишь взмахнуть ею разок над сценарием, поводить над эскизами персонажей — и ву-а-ля! Квест готов. Это крайне неправильное представление. Да, вы можете обойтись без дополнительного программирования. Но сборка игры — это целый комплекс работ, требующий от сборщика умения. Например, объектно-ориентированного мышления. И хотя над самой сборкой может трудиться один человек, для подготовки все равно понадо-

бится слаженная работа целой команды.

[И]: Сколько стоит двигатель, к кому надо обращаться, и каковы шансы на успех у начинающей команды разработчиков? Не планируете ли вы в будущем делать скидки в каких-то особых случаях? Может, в ваши планы входит распространение "облегченного" варианта движка?

[ЕН]: Мы не выставаем QD Engine на открытую продажу. Пока для этого нет серьезных предпосылок. В каждом отдельном случае мы разговариваем с командами разработчиков, пытаемся найти разумный компромисс.

[ЕХ]: Цена движка определяется множеством факторов — предполагаемый тираж проекта, территория, на которой он будет выходить. Есть и более тонкие нюансы — например, брендовый проект или нет. Также важно знать, нужна ли покупателю наша техническая поддержка, наши консультации. Таким образом, в каждом конкретном случае стоимость устанавливается в индивидуальном порядке.

Конечно, предпочтение отдается проектам уже имеющим издателя. Просто потому, что именно издатель определяет ключевые моменты, от которых напрямую зависит конечная сумма. Кроме того, совсем молодые и неопытные разработчики могут потратить слишком много времени на сборку проекта.

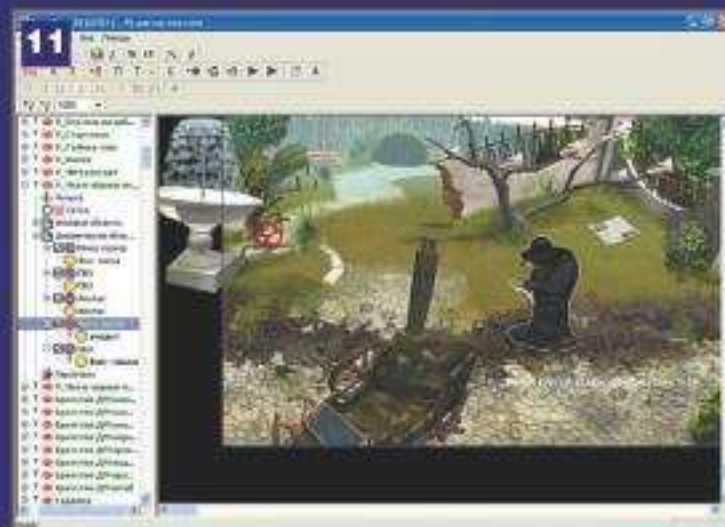
Но если вас это не останавливает, смело обращайтесь по адресу contacts@kdlab.com. Договоримся!

8. PR-менеджер К-Д ЛАБ Елена Худенко, остается только гадать, откуда взялся такой странный ник у милой девушки.

9. Слева — директор кадраев Евгений Новиков, а справа — главный гейм-дизайнер "Периметра" Юлия Шапошникова.

10. Так выглядит движок QD Engine в боевом положении.

11. Компонировка сцены в редакторе квестов от "К-Д ЛАБ" напоминает укладку паззлов.



DEATHMATCH

STAR WARS:
BATTLEFRONTГЕНЕТИКА ПРОТИВ
КИБЕРНЕТИКИ: КЛОНЫ
ПРОТИВ ДРОИДОВ

Похоже, серия **Battlefield** наконец-то обрела достойного соперника. Разработчикам удалось не только достоверно воплотить атмосферу знаменитой фантастической саги, но и создать отличную, сбалансированную командную игру.

В небольшой серии статей мы попытаемся рассмотреть тактику игры за каждую из представленных сторон и дать конкретные советы, которые помогут вам одолеть оппонентов с минимальными потерями. В **Star Wars: Battlefront** возможны матчи двух типов — битвы между Империей и повстанцами из классической трилогии и сражения армии клонов Республики с дроидами Торговой Федерации из еще не завершенной приквел-трилогии.

Не будем нарушать хронологию событий — для начала поговорим о паре «дроиды — клоны». Создатели **Star Wars: Battlefront** сумели довольно удачно сбалансировать эти две фракции, наделив как клонов Республики, так и дроидов примерно одинаковым потенциалом. Однако средства, используемые ими для достижения победы, различаются, причем сильно.

ДРОИДЫ

Судя по всему, при балансировке враждующих сторон разработчики активно эксплуатировали идею старой детской игры «камень, ножницы, бумага». Армии дроидов Торговой Федерации в этой тройке выпала роль этакого крепкого булыжника. Поэтому тактика игры за данную фракцию строится на серии молниеносных атак в начале раунда с целью максимально быстрого захвата большинства опорных точек и последующего их удержания любой ценой. Причины выбора подобной игровой стратегии понять довольно просто. В арсенале дроидов присутствует самый сильный оборонительный боец — Droideka. Этот дроид вооружен мощными скорострельными бластерами и наделен защитным полем, а потому способен стать непреодолимой преградой для клонов. Кроме того, в трансформированном состоянии Droideka способен очень быстро перемещаться, намного опережая солдат противника. Сделав ставку на Droideka, дроиды могут успеть захватить нейтральные точки в начале раунда еще до подхода сил оппонента. В «распакованном» же состоянии uber-юнит передвигается очень медленно, поэтому использовать его в этом состоянии можно лишь как передвижную огневую точку.

Однако несмотря на всю свою огневую мощь и защитное поле, бойцы данного класса не могут действовать в одиночку. Низкая подвижность делает их идеальной мишенью для снайперов и ракетчиков противника, а с защитным полем прекрасно справляются EMP-гранаты. Поэтому отряд Droideka, обороняющий опорную точку, обязательно должны прикрывать несколько солдат других классов. Лучше всего, если эта группа прикрытия будет состоять из пятерки Super Battle Droid, а также нескольких снайперов и ракетчиков. Причем последние должны присутствовать в отряде ввиду превосходства противника в технике (об этом ниже). Пилоты в команде нужны лишь по двум причинам. Во-первых, пилоты умеют устанавливать стационарные турели (правда, при игре за дроидов эта возможность наименее полезна, ведь с ролью огневых точек намного лучше справляются Droideka). Во-вторых, в инвентаре пилота есть аптечки.



■ Сочетание Super Battle Droid и Droideka — костяк любой обороны.

Таким образом, классической тактикой боя при игре за фракцию дроидов является молниеносный захват ближайших нейтральных опорных точек отрядом в составе десятка Super Battle Droid при поддержке нескольких Droideka. Повышенная огневая мощь этой штурмовой группы позволит ей пресечь любые попытки живой силы противника помешать вашей атаке, а техника к этому моменту подтянуться еще вряд ли успеет. Даже в том случае, если несколько клонов все же опередят ваш отряд, выбить их с занятых позиций не составит особого труда. Когда же под рукой оказываются глайдеры или скоростные спидеры, переброска сил становится еще более стремительной. После захвата точки необходимо как можно скорее развернуть оборону (стационарные турели плюс прикрытые защитными полями Droideka) для того, чтобы быть готовым к отражению атаки клонов, которые непременно попытаются отбить точку. Если вам удастся удержать все подконтрольные точки в своих руках, то считайте — победа в кармане. Отсюда вывод: главная задача — построение эффективной обороны захваченных точек. Учтите, что в первую очередь необходимо снимать вражеских Clone и Jet Trooper'ов, так как их оружие на основе EMP-технологий — смертельный

враг любого дроида. Целесообразно выделить для этой задачи парочку снайперов, а отличить наиболее опасных бойцов можно будет по характерной окраске брони.

О том, чтобы отбивать неприятельские точки, лучше даже и не думать. Из всех классов дроидов для штурма подходит только Super Battle Droid, остальные же чересчур медлительны или обладают недостаточной огневой мощью. Неопытные игроки частенько пытаются практиковать следующий трюк. Они загоняют нескольких трансформированных Droideka в гущу вражеских солдат, чтобы затем, разложив их, открыть шквальный огонь по ошарашенному противнику. Однако на практике это приводит к печальным последствиям. Разворачивающиеся или катящиеся Droideka — отличная и, главное, беспомощная мишень. Да и на защитное поле особо надеяться не стоит, так как под шквальным огнем его хватает только на пару секунд. А для EMP-гранат и EMP-винтовок силовой щит вообще не преграда. В общем, забудьте про штурм укрепленных позиций. Удел дроидов — активная оборона. Никто не запрещает организовывать вылазки, но не стоит сосредотачиваться на атаке, больше внимания уделяйте удержанию уже захваченных точек.



■ Боевая техника дроидов способна вызвать у противника скорее улыбку, чем трепет.

Еще одна причина, по которой дроидам не следует лезть в атаки, — тотальный проигрыш их боевой техники своим аналогам у клонов как в плане качества, так и зачастую в количестве. Фактически, единственное более-менее приличное транспортное средство дроидов — это парящий танк AAT, который способен составить действительно достойную конкуренцию некоторым танкам противника. Однако и AAT в прямой дуэли, как правило, проигрывает своему прямому аналогу IFT-X у клонов. К тому же, управлять AAT довольно сложно, а его высокий силуэт представляет собой отличную мишень для артиллерии противника. Брать же в расчет Hailfire Tank, Spider Walker и прочие экзотические образчики и подавно не стоит. Если пехоте противника они еще способны нанести какой-то урон, то бронетехника клонов выносит их на ура.

Вторая проблема состоит в том, что из-за беспомощности собственных танков частенько уничтожать боевые машины клонов приходится рядовым бойцам. Мощные бластеры,

которыми оснащена техника клонов, разнятся в клочья обыкновенных дроидов и оставляют дымящиеся ошметки даже от защищенных силовым полем Droideka. Нейтрализовать боевые машины клонов могут лишь ракетчики. Работа у них очень опасная, но при некотором умении и везении два-три ракетчика вполне способны завалить IFT-X. Немного облегчить их задачу можно с помощью мин, грамотная установка которых может здорово проредить строй наступающей пехоты клонов и потрепать их бронетехнику. Кроме того, снайперы дроидов могут попытаться выбить клонов, сидящих в навесных турелях бронемашин, — так они смогут лишиться танки противника хотя бы части их огневой мощи.



■ Нахватавший ракет LAAT начинает изрыгать клубы дыма и пламени.

Потенциально дроиды — чрезвычайно сильная и опасная фракция. Нужно только научиться действовать очень быстро, чтобы в самом начале раунда, не теряя времени, захватить как можно больше бесхозных опорных точек, а затем вгрызться и ни в коем случае не уступить их противнику. Если делать все по уму, добиться этого несложно, ведь бойцы дроидов в обороне просто идеальны.

КЛОНЫ

Если считать армию дроидов камнем, то клонов Республики можно было бы сравнить с могучим прессом, предназначенным для того, чтобы крошить горную породу в пыль. Вся тактика игры за клонов строится именно на атаках. Причем не на молниеносных выпадах, которые в начале партии частенько практикуют дроиды, а на постепенном и всевозрастающем давлении на врага. Возможность провести раннюю атаку, чтобы перехватить силы дроидов, пытающихся захватить нейтральные опорные точки, очень заманчива — делать этого ни в коем случае не стоит. Основные юниты дроидов передвигаются довольно шустро и вполне могут опередить вас. Встреча же развернутым Droideka грозит солдатам клонов большими неприятностями. Конечно, иногда ранние атаки отрядом мобильных да и к тому же вооруженных EMP-винтовками Jet Troopers могут быть весьма полезными, особенно, если противник — новичок. Однако удержать занятую точку будет очень непросто, а основные силы могут не успеть прийти на помощь. Так что лучше всего действовать не с наскока, а продуманно и последовательно, выдавливая оппонентов с захваченных позиций. Разумеется, сделать это в силу описанных в первой части особенностей армии дроидов будет очень непросто. Но, как гово-

рится, нет ничего невозможного. Нельзя спешить, так как справиться с дроидами может только хорошо подготовленная армия, действующая организованно и слаженно. Но и тянуть с атакой тоже не стоит, ибо выбить с позиции хорошо окопавшихся дроидов будет очень непросто. Лучше всего, если вы застанете противника в тот момент, когда он разворачивает оборону. Однако здесь уже все решает удача, ваш личный опыт игры и знание привычек противника.



■ EMP-гранаты отлично обезвреживают назойливых дроидов.

При игре за клонов особое внимание следует уделять взаимодействию солдат разных классов. Основу ударных сил клонов составляют Clone Trooper, вооруженные скорострельной винтовкой и EMP-гранатами, которые специально предназначены для выведения из строя дроидов (в том числе и Droideka). Но настоящими убийцами дроидов по праву считаются Jet Trooper. Их смертоносные EMP-винтовки превращают в металлический хлам даже самых опасных противников. Только не стоит пускать этих бойцов в первых рядах. Гораздо лучше использовать их для всевозможных диверсий с целью уничтожения самых опасных врагов. После этого зачистить местность от остатков неприятельских войск смогут и простые пехотинцы. Использовать Jet Trooper'ов главным образом как диверсантов нужно еще и потому, что только они обладают джет-паками, которые позволяют обрушиваться на головы противников как снег на голову. Пилоты в это время должны снабжать наступающих аптечками, а ракетчики — разбираться со стационарными турелями.



■ Техника клонов явно превосходит свои аналоги у других рас.

Грех не использовать бронемашину, находящиеся в распоряжении клонов. Парочка IFT-X обеспечит вашу пехоту огневой поддержкой, столь необходимой в бою с Droideka и другой техникой противника. Штурм враже-

ской точки лучше начинать с двух сторон, запуская с каждого фланга по танку, обеспеченному поддержкой смешанных сил пехоты. Берегите танки от вражеских ракетчиков, они — залог вашего успеха.

Если игра идет на карте, где клонам доступен LAAT, ваша задача упрощается в несколько раз. Огромный шагающий монстр способен в одиночку справиться с парой танков дроидов и отправить к точке респауна целую кучу пехотинцев. От остальных бойцов потребуется лишь своевременно прикрывать шагающую машину от выпадов назойливых ракетчиков противника, поскольку стрелять по быстро движущимся целям из LAAT непросто. А с бронетехникой, турелями и Droideka эта боевая машина вполне способна разобратся сама. Еще одно достоинство LAAT состоит в том, что он может являться своеобразной мобильной точкой респауна, позволяя вашим возродившимся бойцам вступать в бой без промедления.



■ Когда в бой вступает техника, пехотинцам лучше держаться в стороне. А то расплут ненароком...

Во время атаки не забывайте про оборону уже захваченных опорных точек. У клонов нет бойцов, предназначенных специально для обороны, поэтому вам придется обойтись стандартной комбинацией — мины, стационарные турели, снайперы и ракетчики. Конечно, отразить массированный штурм такими силами будет непросто, однако ваша цель при игре с дроидами состоит в другом — постоянно давить на противника, не давая ему ни секунды передышки. А в таких условиях организовать нормальную атаку дроиды попросту не смогут.



Warhammer 40000: Dawn of War изначально планировался как игра, ориентированная в первую очередь на мультиплеер. А какими качествами должна обладать стратегия, чтобы занять видное место среди сонма сетевых игр? Во-первых, она не должна быть слишком простой. Добиться успеха здесь можно лишь при наличии большого игрового опыта, хорошей реакции и знании большого количества тактических приемов. Во-вторых, в игре должно быть удобное управление. С одной стороны, вам нужно хоть как-то контролировать войско, чтобы оно не превратилось в хаотичную празднующую толпу. С



■ В начале игры несколько отрядов скаутов захватывают ближайшие Strategic Points.

другой стороны, управление не должно быть перегружено большим количеством опций, в которых очень легко запутаться. В-третьих, в игре должно быть несколько рас, существенно отличающихся друг от друга. Без всего этого создать глубокую и разнообразную стратегию невозможно.

Перед тем как перейти непосредственно к разбору конкретных тактических приемов, поговорим немного об управлении. Как известно, в RTS существует два уровня контроля: макро- и микро-. В современных стратегиях макроконтроль (то бишь строительство и экономика) стараются свести к минимуму, чтобы игрок мог больше времени уделять битвам и как можно меньше — лесоповалу и строительству свиноферм. По этой причине экономика в Dawn of War крайне рудиментарна: скорость добычи ресурсов определяется количеством захваченных Strategic Points, а число необходимых для игры зданий невелико, что позволяет не отвлекаться на менеджмент базы. Кстати, скорость добычи ресурсов здесь сильно зависит от того, как быстро вы умеете перераспределять войска на поле боя, а также производить молниеносные вылазки и захват стратегически важных точек на карте.

С точки зрения микроконтроля игра тоже сильно упрощена, но это не повод расслабиться — каждое неверное движение здесь может стоить куда больше, чем в том же Warcraft III. Отныне приказы отдаются целым отрядам, а не отдельным юнитам (к технике это не относится). Плюсы такого подхода очевидны — для того чтобы успешно вести боевые действия, вам вовсе необязательно уметь кликать мышкой со скоростью швейной машинки. Даже если вы соберете армию из нескольких десятков бойцов, управлять ею будет не намного сложнее. Увы, есть здесь и свои недостатки: отвести юнита, попавшего под массированный обстрел, уже невозможно — отступить придется сразу всем отрядом. Изменилась и система найма войск — новые пополнения можно обучить не только в казарме, но и прямо на поле боя (в меню каждого отряда есть соответствующая кнопка).

ТАКТИКА ИГРЫ

В первую очередь рассмотрим основные схемы, которые используются в игре за космодесанта. Эти тактики являются основными против всех рас, но с каждым соперником вам придется самостоятельно изобретать что-то дополнительно, чтобы использовать вашу армию наиболее эффективно.

Force Commander, Scouts, Space Marines, Assault Marines. Победить в Dawn of War можно двумя способами: полностью уничтожив врага или захватив и удержав некоторое время определенное количество Critical Locations (либо Strategic points). Какой бы вариант вы не выбрали, отсидеться на базе за "линией Маннергейма" у вас не получится — это равносильно досрочному признанию собственного поражения.

При выборе описываемой тактики ваше войско будет состоять только из пехотинцев, которых поведет в бой Force Commander. Все ресурсы следует вкладывать лишь в пехоту и в начальные апгрейды для нее. Рассмотрим по пунктам примерную схему развития.



■ У двух рабочих работа спорится лучше, да и здания они возводят гораздо быстрее, чем поодиночке.

- 1) В главном здании заказываем три отряда Scout Marine и двух рабочих.
- 2) Все скауты отправляются на захват ближайших Strategic Points.
- 3) Первый рабочий начинает возводить барак, остальные строят Listening Posts на захваченных Strategic Points.
- 4) В бараке наймите два отряда Space Marines и Force Commander'a.
- 5) Проведите разведку боем, обращая особое внимание на Strategic Points, расположенные рядом с врагом. В первую очередь атакуйте те отряды противника, которые пытаются захватить одну из ресурсных точек — в этот момент они не смогут открыть ответный огонь. Отступайте после того, как увиди-



■ Dreadnought — самый мощный юнит космодесанта.

те, что враг ввел в бой свои главные силы, — вы и так уже внесли порядочную сумятицу в ряды врага.

6) Когда появится возможность, возведите Armory, чтобы получить доступ к апгрейдам и возможность нанимать Assault Marines.

7) Постройте одну электростанцию — она сполна обеспечит вас энергией, необходимой для модернизации ваших сил.

8) Наймите отряд Assault Marines и еще одно подразделение Space Marines.

9) Полностью укомплектуйте все отряды. Не забудьте проапгрейдить пехотинцев — скаутам надо раздать снайперские винтовки, а Space Marines должны быть укомплектованы огнеметами. Добавьте в каждый отряд по сержанту.

10) Перед решающей атакой имеет смысл захватить определенное количество Critical Locations (столько, сколько необходимо для победы) — если ход боя сложится не в вашу пользу, вы сможете выиграть время (неприятелю придется отбивать эти точки). Если же бой завершится вашей победой, вы лишите противника возможности передохнуть на базе и вынудите его провести повторную атаку (иначе он просто проиграет вам по времени).

11) Пришло время для финальной атаки. Смело направляйтесь на главную базу врага, попутно захватывая его Strategic Points. У противника просто не будет иного выхода, кроме как вступить с вами в схватку. Теперь главное не ошибиться в распределении сил. Прикажите всем Space Marines атаковать один из отрядов врага, при этом следите, на ком сосредоточил огонь противник. Отведите тот взвод, что находится под обстрелом, в тыл своей армии. В этот момент врывайтесь отрядами Assault Marines в ряды неприятельских стрелков — они будут вынуждены вступить в рукопашную. Штурмовые пехотинцы не имеют себе равных в ближнем бою и легко



■ "Полет Валькирий" в исполнении десантников орков.

победят стрелков противника. Если эта атака завершится бегством врага, считайте, что вы победили — захватывайте все оставшиеся ресурсные точки и смело нападайте на главную базу. С подорванной экономикой противнику очень сложно будет собрать достойную армию, чтобы отбить вашу атаку.

При использовании этой тактики нельзя забывать о некоторых подводных камнях. Большую опасность представляют вражеские бойцы ближнего боя — ими могут оказаться Slugga Boyz у орков или Banshees и Seer Concils у эльдаров. Одолеть их можно отрядом Assault Marines. Во время боя своевременно отводите те подразделения Space Marines, на которых противник сосредоточил огонь. В противном случае вы рискуете быстро потерять все стрелковые подразделения от мечников врага.

Не меньшую угрозу таит в себе техника противника. Не стоит тянуть время и дожидаться, пока противник не соберет армию из экипированных по последнему слову техники роботов и танков, — ваша пехота весьма уязвима к боевым машинам врага. Но если вы

будете держать противника в постоянном напряжении, регулярно атаковать его Strategic Points и вовремя проведете атаку, враг просто не успеет развиться до высоких технологий и уничтожить вас.

Force Commander, Librarian, Space Marines, Dreadnoughts, Predators. В этой тактике ставка сделана на высокие технологии. Дело в том, что техника у Space Marines превосходит большинство аналогов других рас. Один Dreadnought способен положить пару взводов пехотинцев, не получив при этом серьезных повреждений. Проблема лишь в одном — до их появления еще надо дожить. Вам придется создать мощный экономический базис, ведь вам надо будет не только развиваться, но и отбивать перманентные атаки врага.

Порядок постройки в этой тактике в целом тот же, с той лишь разницей, что вам потребуется несколько электростанций — роботы пожирают массу энергетических ресурсов. Захватите ближайшие Strategic Points и возведите Listening Posts. Проведите все доступные апгрейды, добавьте по паре пушек на особо опасных участках. Постройте пару отрядов Space Marines и один отряд Assault Marines. Этой армии достаточно для того, чтобы отбить первые атаки. Если враг попытается выиграть, захватив все Critical Locations, — просто сделайте вылазку отрядом Assault Marines. Рядом с



■ Чтобы возвести защитные сооружения рядом с Critical Location, вам потребуется построить вблизи нее еще один Stronghold.

этим точками нельзя возводить оборонительные сооружения и отбить их таким гусарским наскоком не составит труда. Захватывать эти точки необязательно, главное — просто снять вражеский флаг. После этого сразу же возвращайтесь на базу — противнику придется потратить немало времени, чтобы захватить Critical Locations вновь и удержать ее.

Переключайтесь на базу. Начните строительство Machine Cut и Dreadnought'ов. Когда два-три робота будут готовы, смело атакуйте врага. Скорее всего, противник не ожидает от вас такой прыти и будет не готов к массовой атаке. Dreadnoughts легко уничтожат пехоту врага, а оставшихся бойцов обратят в бегство. Теперь дело за малым — захватите все Critical Locations и отбейте ближайшие к центру вражеские Strategic Points. Охраняйте захваченные точки и ждите заслуженной победы. Впрочем, если вы уверены в своих силах, а у врага не наблюдается противотанкового оружия, можете попытаться атаковать его главную базу.

SPACE MARINES VS. ORKS

Орки обычно развиваются до получения легкой техники, так как их пехотинцы откровенно слабы по сравнению с космодесантниками. Лучшим вариантом для вас будет развитие до Dreadnought'ов, которые легко справятся с БМП врага. Следуйте порядку постройки, изложенному во второй тактике. Проведите разведку — вдруг враг решится на пехотный раш? Постройте по одной защитной башне рядом с каждым захваченным Strategic Points — это сильно ослабит натиск противника. Отводите в тыл те отряды, на которых враг натравил своих рукопашных бой-



■ Эльдары обречены — против Force Commander им не выстоять.

цов. Если заметите, что орки побеждают, — отступите к башням. После выпуска первого Dreadnought'a смело атакуйте. Перед атакой хорошо было бы раздать бойцам одного из отрядов противотанковые ружья. Сфокусируйте огонь этого отряда на вражеской технике. Если все будет сделано правильно, победить орков не составит труда.

SPACE MARINES VS. CHAOS SPACE MARINES

Юниты этих двух рас очень похожи, разница лишь в том, что космодесант имеет чуть более продвинутой пехоту и довольно большое преимущество в технике. Хаос может ответить внезапными атаками телепортирующихся юнитов и неожиданными вылазками невидимок в ваш лагерь. Вывод — не увлекайтесь тактическими реверансами с Хаосом, берите их грубой силой. В этом вам поможет гвардия, состоящая из Space и Assault Marines (последние необходимы для нейтрализации стрелков). Врывайтесь rocket jump'ом в ряды Chaos Space Marines и втягивайте их в рукопашную (в которой пехота Хаоса не столь сильна) или по крайней мере вынудите их отступить, что, в общем, тоже неплохо — огонь ваших стрелков заставит Chaos Space Marines бежать до самой базы, а вы тем временем захватите пару Strategic Points. Перед главной атакой еще раз оцените свои силы — без поддержки техники у вас, скорее всего, ничего не получится.

SPACE MARINES VS. ELDARS

Эльдары — очень серьезный противник. Но и у них есть недостатки. Во-первых, пехота эльдаров очень дорога, и построить большую сбалансированную армию вашему врагу



■ Сержант космодесантников может в решающую минуту поднять боевой дух бойцов.

не удастся. Во-вторых, техника эльдаров — ничто по сравнению с Dreadnoughts и Predators. Поэтому здесь возможны два варианта. Вариант первый — удушить экономику врага пехотой, постепенно отбирая у него Strategic Points и Listening Posts. Второй вариант — поступательное развитие. Эту тактику мы уже подробно рассматривали выше, и особого интереса она не представляет.

Возвращаемся к пехотным батальонам. Резонно задать вопрос: каким образом победить солдат эльдаров, когда по боевым параметрам они на порядок превосходят наших воинов? Все очень просто: пехота эльдаров довольно дорога, поэтому собрать большую армию у врага не получится, особенно если ему постоянно ставят палки в колеса. Сделать это несложно — достаточно разослать несколько отрядов скаутов к Strategic points, расположенным в непосредственной близости от противника. Скорее всего, его пехотинцы заняты их будут «обращением» и не смогут оказать вам достойное сопротивление. В это время стройте несколько отрядов Space Marines и делайте все необходимые апгрейды. Построив и укомплектовав два-три отряда космодесантников, атакуйте вражеские Listening Posts. Неприятель вынужден будет кинуть на их защиту свои главные силы, а с подорванной в начале игры экономикой собрать большое войско будет ему не под силу.

SPACE MARINES VS. SPACE MARINES

Играть против одинаковой расы непросто во всех играх, и данный случай — не исключение. Особым разнообразием игровой процесс не отличается — вам придется производить те же войска, что строит противник, а тот, кто первый отступит от стандарта, скорее всего, потерпит поражение. Все, что от вас требуется, — штамповать Space Marines в промышленных масштабах и со всеми необходимыми апгрейдами. Несмотря на то что техника космодесанта успешно справляется с пехотой, дожить до нее вам никто не даст. Победителем в такой игре станет более опытный и удачливый игрок, у которого лучше развиты навыки микроконтроля и который сумеет быстрее захватить основные ресурсные точки в игре. ■

Над рубрикой
"Deathmatch" работали:

Star Wars: Battlefront:

Андрей Чаплык

Warhammer 40000: Dawn of War:

Александр Дементьев

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

CPL ОГРЕБЛА СЕБЕ PAINKILLER



Painkiller

Руководство **Cyberathlete Professional League (CPL)** подписало соглашение с компанией **Dreamcatcher**, согласно которому **CPL** получает эксклюзивные права на проведение турниров по **Painkiller**. Так что теперь любая организация, которая захочет организовать свои собственные соревнования по этой игре с призовым фондом более \$2000, должна будет поставить в известность **CPL** и получить соответствующее разрешение. Все это может привести к тому, что мы не увидим **Painkiller** на таких престижных турнирах, как **ESWC** и **WCG** — их организаторам не нужна лишняя головная боль с оформлением необходимых разрешений.

На этом новости от **CPL** не исчерпываются. Приняв во внимание настойчивые просьбы игровой общественности, руководство этой организации приняло решение включить в **CPL Winter** еще одну дисциплину — **Day of Defeat**. Попутно был обнародован размер призового фонда: **Counter-Strike 5v5** — \$100000, **DOOM 3 1v1** — \$30000, **Painkiller 1v1** — \$20000, **Day of Defeat 6v6** — \$10000.

СЕМЬ ПЯТНИЦ
КИТАЙСКОЙ НЕДЕЛИ

Правительство Китая продолжает принимать самые жесткие меры в отношении "излишне" жестоких или просто политически неугодных игр. Так, недавно были закрыты более полутора тысяч интернет-кафе, владельцы которых разрешали детям играть в

жестокие игры. Несчастные бизнесмены выплатили штраф в размере \$12 миллионов и лишились лицензии. Кроме того, Министерство культуры Китая объявило о запрете продаж и распространения любой информации через СМИ о таких играх, как **Quake III Arena** и **Resident Evil** (ранее уже были запрещены **IGI 2**, **Hearts of Iron**, **Commandos 3: Destination Berlin**) по причине их "чрезмерной жестокости и аморальности". С другой стороны, в том же самом Китае регулярно проводятся крупные турниры и, судя по всему, есть много хороших игроков (на недавнем **Fatal1ty Shootout** совершенно неожиданно победил китаец). Как понимать такую, мягко говоря, непоследовательную политику — решительно непонятно.

И ТЫ, SK*BRUT?

Забавная ситуация сложилась вокруг одного из сильнейших варкрафтеров мира **SKISweet**. После того как **Sweet**, сменив нежить на ночных эльфов, отыграл два крупных онлайновых турнира —



Sweet привык к нападкам конкурентов — известность обязывает.

WC3Masters и **InCup Go4Wc3**, на него посыпался целый шквал обвинений в том, что за него якобы играл другой человек. Внешне это обвинение выглядит бессмысленным, но в действительности здесь может иметь место настоящий заговор: конкуренция в корейском киберспорте чрезвычайно высока, поэтому соперников устраняют, не брезгуя никакими методами. Руководство **SK** начало внутреннее расследование, надеясь выявить источник этих нападков. **SK** уже не в первый раз сталкивается с обвинением в подлоге, так что на самотек это дело оставлять нельзя.

ВETERАНЫ STRIKE BACK

Турнир **ASUS Autumn Cup 2004** (27-28 ноября) ознаменовался возвращением на игровую сцену популярнейшего в прошлом бойца **uNkind'a** — чемпиона мира по **Quake III Arena** в 2002 году. Компанию ему составил **morfes**, который в последнее время тоже нечасто появлялся на турнирах. Когда вы будете читать эти строки, победители **ASUS Autumn Cup 2004** уже будут определены, и мы узнаем, смогли ли ветераны отечественного киберспорта восстановить былую форму и сокрушить новичков.

Одной строкой...

Победитель турнира **Intel Extreme Edition Challenge 3**, проходившего 3-5 декабря в Лондоне, получит возможность влиться в одну из сильнейших команд мира — **4Kings**.

На турнире **CPL Extreme Winter Championship** в номинации **Counter-Strike** будет впервые опробована новая карта **de_cpl_strike**.

Авторитетнейший клан **Schroet Kommando** объявил о расформировании подразделения по **DOOM 3**... и создании нового состава по **Painkiller**. Тенденция?

На 6 января запланирован очередной шведский CS-турнир **Optihack 05**, одной из участниц которого — отечественная **Virtus.pro**.

Сайт **Steampowered.Com** выложил для скачивания ремейк популярной карты **de_inferno** для **Counter-Strike: Source**.

ОБНОВИЛСЯ COUNTER-STRIKE
CSE DEMOPLAYER

Программы для проигрывания демов из **Counter-Strike: Source** — все еще редкость на просторах Сети. Одной из первых таких утилит стала **Counter-Strike CSE Demoplayer**. Новая версия этой программы (2.0) поддерживает просмотр демо-записей из **Counter-Strike: Source**, плюс в ней есть возможность просмотра записей из всех модов, которые будут создаваться на движке **Half-Life 2**. Разумеется, о полной совместимости пока говорить не приходится, однако следующие версии **CSE Demoplayer** наверняка будут более стабильными.



Counter-Strike CSE Demoplayer.

НА CD И DVD

1. Лучшие демки с американского чемпионата **CAL:I (Counter-Strike: Condition Zero)**.
2. Записи с турнира **ASUS Autumn Cup 2004 (Counter-Strike v.1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena)**.
3. Лучшие записи с онлайн-турнира **WC3 Masters (Warcraft III: The Frozen Throne)**.



МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Больше мелодий, картинок
и игр на www.solvo.su!



цена мелодий
и картинок

0.60\$
без учета
налогов

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

МЕЛОДИИ

TOP 5

саундтреки

Из к/ф "Властелин Колец"	016641	013690	013690s
Из к/ф "Бумер" - Мобильник	01639	01312	01312s
Уматурман - Ночной Дозор	016548	013703	013703s
Из к/ф "Гостья Из Будущего" - Прекрасное Далёко	01621	013445	013445s
Из к/ф "Служебный роман"	016410	013449	013449s

TOP 5

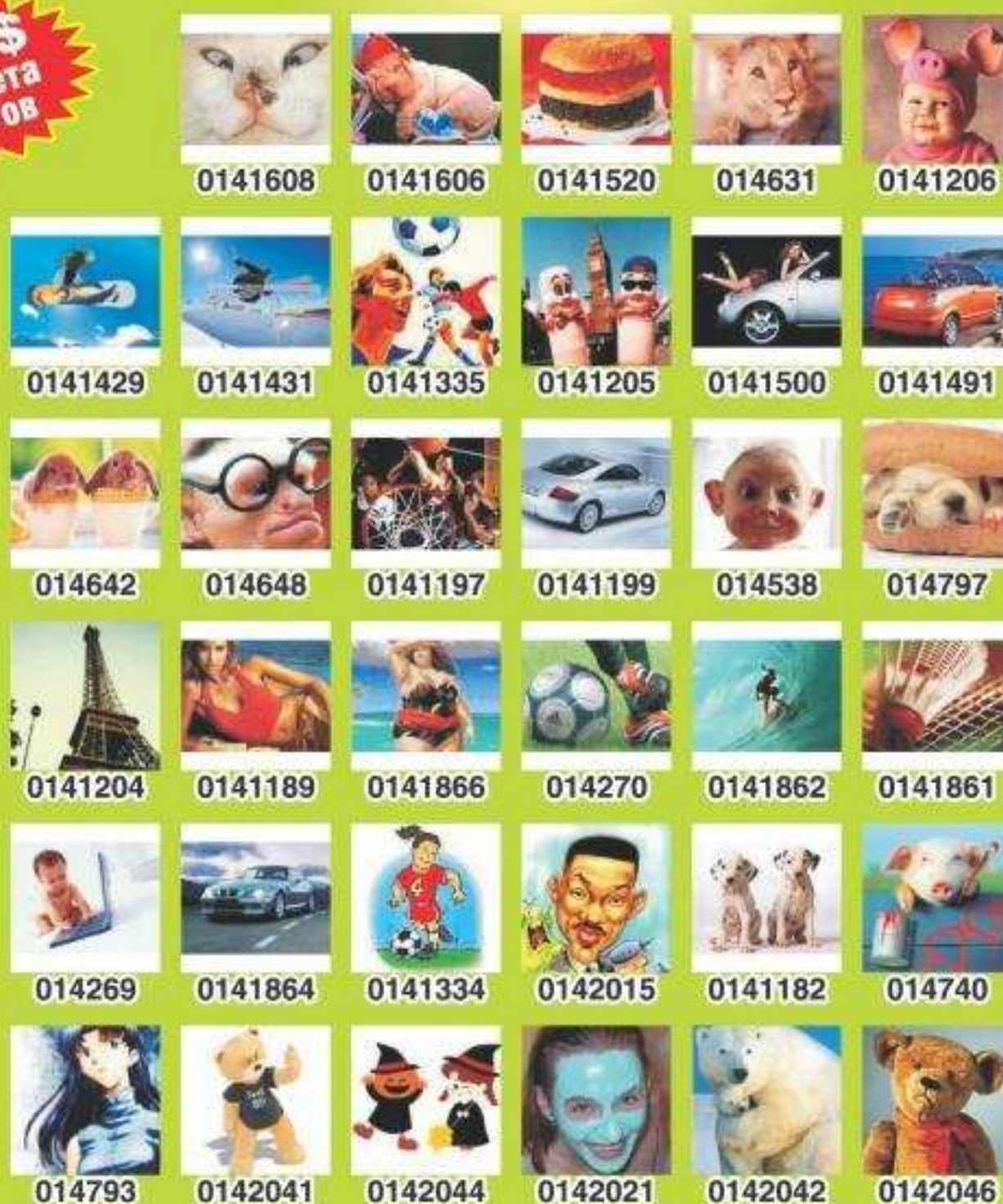
зарубежные

Aha - Take On Me	016671	013701	013701s
Beatles - Let It Be	016673	013707	013707s
Bomfunk MC's - Freestyler	01697	013383	013383s
The Cure - Friday I'm In Love	016674	013709	013709s
Kylie Minogue - Red Blooded Woman	016471	013502	013502s

TOP 10

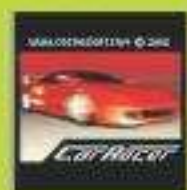
русские

Никита Малинин - Котёнок	016263	013401	013401s
Кадышева Н. & Зацепин А. - Широка Река	016626	013710	013710s
Михаил Круг - Владимирский Централ	0169	013395	013395s
Децл & Лигалайз - Бог Есть	016470	013536	013536s
Уматурман - Проститься	016708	013521	013521s
Иванушки International - Я Люблю	016465	013531	013531s
5Nizza - Солдат	016672	013706	013706s
Глюк'Oza - Ой-Ой!	016432	013533	013533s
Пропанганда - Quanta Kosta	016495	013555	013555s
Уматурман - Прасковья	016458	013521	013521s



Java-игры

Цена игр 1,90\$ для абонентов МТС и 2\$ для абонентов Билайн, Мегафон! Без учёта налогов



Гонки: жанр - гонки.

Гонки - увлекательная игра. Попробуй избежать столкновений с грузовиками и мотоциклами. Подбери попутчиков. И не забывай заправляться.
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650.
Siemens: M50, C55, S55, SL55. Motorola: T720. Sharp: GX10

01713



Захват: жанр - аркады.

Вражеский космический корабль стремительно приближается к земле. Остановить его может лишь вирус, который записан на дисках, разбросанных в разных отсеках звездолёта. Твоя задача - найти и собрать все эти диски! Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01772



Беглец: жанр - логика.

Собери все клады в зловещем лабиринте, наполненном врагами! Расставь им ловушки, прояви хитрость и всё золото будет твоим!
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01771



Био-война: жанр - логика.

Мерзкие бактерии атакуют твой организм! Управляя антителами, необходимо вытеснить врага и победить болезнь в этой игре, которая очень сильно напоминает "пятнашки".
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01768



Воздушный Бой: жанр - стрелялки.

Игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты - пилот супервертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты.
Nokia: 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. Motorola: T720

0176



Магическая Спираль: жанр - логика.

Твоя цель - набрать как можно больше очков, подбирая шары по цвету и складывая их в ряды. Шары выставляются по спирали, которая закручивается к центру поля. Довольно сложно сделать верный ход, но ты - уж точно сможешь выбраться из затруднительной ситуации. Отличная логическая игра.
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55

01770

Логотипы для телефонов Nokia/Samsung

Цена логотипов 0,60\$! Без учёта налогов

Логотипы для телефонов Siemens



011654



011653



011634



011635



011529



011538



011544



011557



011703



011742



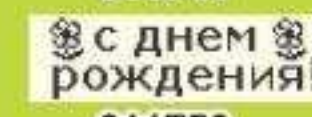
011705



011779



011741



011750

Для заказа мелодий:

1. Выберите мелодию, составьте SMS-сообщение с кодом мелодии. 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - для абонентов Би Лайн, **1243** - для абонентов МТС и Мегафон. 3. На ваш телефон придет мелодия. Сохраните её.

Для заказа логотипов: 1. Выберите логотип, составьте SMS-сообщение: для Nokia/Samsung код логотипа (Пример: 3332), для Siemens код логотипа и «s» в конце (Пример: 3332s), для EMS код логотипа и «e» на конце (Пример: 3332e). 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - для абонентов Би Лайн, **1243** - для абонентов МТС и Мегафон. 3. На ваш телефон придет логотип. Сохраните его.

СОВМЕСТИМОСТЬ: Nokia 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i; Samsung C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200; Siemens A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной цветной картинки или полифонической мелодии на номер:

1004 для абонентов Би Лайн, **1243** для абонентов МТС и Мегафон. 2. Через несколько минут получите SMS с адресом картинки или мелодии. Загрузите и сохраните её.

Для заказа игр: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной игры на номер: **1244** для абонентов Би Лайн, МТС и Мегафон. 2. Получите SMS-сообщение с адресом, загрузите и сохраните игру!

Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера. Если у Вас телефон Samsung убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения.

Зоны действия услуг: Абонентам Би Лайн GSM - Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль. Абонентам МТС - Москва, Санкт-Петербург, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль. Абонентам Мегафон - Москва, Московская область.

РЕПОРТАЖ

Low Land Tiger Meet 2004

Авиакиберспорт как он есть

Друзья! Давайте честно признаемся друг другу: никто из нас ничего не знает про такое явление, как "профессиональный авиакиберспорт". Нет, конечно, не совсем уж "ничего", но знания наши застряли где-то на уровне "крайне зачаточных". Так что начистоту: и вы, и я разбираемся в виртуальных воздушных боях, как свинья в тульских пряниках, и даже если кто-то из нас хоть что-то понимает в авиации (один малоизвестный факт, но перед тем как начать работать в "Игромании", я, скажем, успел стать лейтенантом ПВО, запаса, правда, но ПВО), но все равно от батальи виртуальных пилотов — мы все бесконечно далеки.

Так вот, сегодня настал именно тот день, когда можно заполнить этот позорный пробел в наших знаниях. Не далее как в середине ноября ваш покорный побывал на прелюбопытнейшем мероприятии под названием **Low Land Tiger Meet 2004**, которое прошло в городе Лейлистаде (страна Нидерланды, большинству населения планеты Земля известная также под именем "Голландия").

Tiger Meet — это, собственно говоря, одно из важнейших событий в мире киберавиации — общеевропейский слет виртуальных асов и чемпионат по выяснению однозначного превосходства в воздухе одновременно. Три дня я провел бок о бок с одной из лучших (хотя — к черту слово "одной" — теперь уже лучшей) команд русских виртуальных пилотов **SLI**. Я видел, как они летают, как живут и чем дышат. И вот что имею сказать по этому поводу...

12.11.2004, ДЕНЬ 0

Возле второго терминала "Шереметьево" я впервые встречаюсь с ребятами из SLI. После быстрого знакомства где-то в сознании с хрустом ломается стереотип номер один под названием "киберспорт — это спорт молодых". Большинство виртуальных авиаторов — это люди взрослые, серьезные и уже состоявшиеся. Не сказать, конечно, что они матерые дядьки "чуть за сорок", но у всех есть работа, у кого-то — семья. **"Ил-2: Штурмовик"**, в который они играют уже не один год, — это их, если так можно выразиться, персональное хобби. Каждый из них серьезно увлекается авиацией, и



■ Наши в Голландии. Холст, масло. Кажется, Ван Гог.

"Ил-2" — это одно из следствий этого увлечения. Причем киберавиаторы подходят к этому увлечению максимально серьезно — тренируются не менее трех-четырех часов в день, играют только со своей, привычной, клавиатурой и проверенным в боях джойстиком (причем если клавиатуры у всех разные, то среди джойстиков у профессиональных "илонцев" лидируют в основном "Сайтеки").

По прибытии — знакомимся ближе. Пока я пью отличное немецкое пиво и радуюсь всем прелестям страны Голландии (в которой, если вы не в курсе, чрезвычайно низкие пошлыны на благородный алкоголь, а закон разрешает даже продажу марихуаны), ребята... обсуждают тактику воздушного боя. На мои недоуменные взгляды следует лаконичный ответ: "Вначале — дело, пиво — потом". В эту самую секунду в голове умирает стереотип номер два.

Тут следует кое-что объяснить. Типичные киберспортсмены, если вы еще не знали, это еще те гуляки. Страшно сказать, чем занимаются чемпионы по Unreal Tournament или Counter-Strike в перерывах между отстрелом голов: вы наверняка слышали про диван, в пьяном порыве сброшенный элитой отечественного киберспорта в шахту лифта, или массовый дебош на WCG 2003... Однако все это не про пилотов "Ила-2". Не подумайте плохого — они такие же люди, как мы с вами, и не прочь отдохнуть, но — общее дело для них

важнее даже самого лучшего пива на свете. А такое "чувство локтя", друзья, достойно самого большого уважения.

13.11.2004, ДЕНЬ 1

Еще надо рассказать о такой важной вещи, как, собственно, летают киберавиаторы. Забудьте о каких бы то ни было условностях. Если вы — профессионал, то просто обязаны летать с полными настройками игрового реализма — со всеми этими переключениями положения закрылок, перегрузками, "слепящим" солнцем, ручным управлением тягой, радиатором, шагом винта и так далее, и так далее. Для справки: если вы впервые сядете за "Ил-2", то, даже до последней запятой изучив все "Руководство пользователя", с подобными настройками вряд ли сможете хотя бы поднять самолет в воздух. Не говоря уже о том, чтобы сделать в этом воздухе что-нибудь осмысленное: сбросить бомбу на какой-нибудь обоз (хотя правильно, конечно, "поработать наземную цель") или изрешетить пулеметами вражью гаду.

Чтобы вы могли хотя бы приблизительно оценить уровень подготовки настоящих киберпилотов, расскажу вот что: перед началом чемпионата Vector (командир SLI) показывал следующий фокус. Он запустил "Ил-2", выбрал одиночный режим и поставил себе в противники четырех компьютерных ботов на сложности "Ас". Что происходило в последую-



■ У виртуальных "реактивных" авиаторов был собственный чемпионат под названием "У кого самый пацанский кокпит".



■ Организатор Tiger Meet 2004 — JaVa_Tomkin: "Я хоть и голландец, но за русских искренне рад!"



■ Один из представителей немецкой команды: "Дева Мария, помоги мне в следующем вылете. Эти русские — просто черти!"



■ Два пальца вверх — это значит «Победа».

щие пять минут — описанию человеческими словами не поддается. Скажу лишь, что подобного высшего пилотажа я не видел еще никогда. И неизвестно, увижу ли еще. Буквально через несколько минут все четверо «асов» уже дымились на земле. Профессионализм других членов команды — Fabel, Berusa, Nero и Vintik — ничуть не меньше.

Помимо SLI, на чемпионате была еще одна российская команда — знаменитые FB, «летающие бараны», однозначные победители Tiger Meet прошлого года. По правилам чемпионата каждая команда выбирала сторону, на которой она будет летать и чьими самолетами пользоваться («красные» — союзники, «синие» — страны Оси). Так получилось, что и SLI, и «бараны» оказались по одну сторону баррикад и летали за «синих» (хотя прочие участники чемпионата, конечно, были в шоке: как так — русские и вдруг на немецких самолетах).

В конце первого дня FB однозначно лидировали в общем и личном зачете, а у SLI, их коллег по «синей» команде, было почетное второе место. Собственно говоря, во многом это связано со спецификой правил Tiger Meet 2004. Ребята готовились к воздушным боям, но на чемпионате учет шел не по сбитым самолетам, а по общему числу набранных очков. Проще говоря: вы могли с равным успехом сбить пять вражеских самолетов или разбомбить колонну танков — итоговое количество очков было бы одинаковым. Не мне вам

рассказывать, что на самом деле сложнее. Воздушный бой, а тем более бой с профессиональным противником — это вершина летного мастерства, тогда как охота за «наземкой» (наземными целями — основным источником очков) — работа куда как попроще.

14.11.2004, ДЕНЬ 2

Скажите, вы верите в чудеса? Правильно, я тоже не верю. Да и чудом все, что происходило во второй день, назвать нельзя. Это — работа. Профессиональная, слаженная и выверенная. Весь вечер первого дня SLI провели в обсуждении тактики и стратегии. В машине они говорили о координации ведущих и ведомых. В гостинице — о том, кто будет бомбардировщиком, а кто полетит в прикрытии. За турецкой шаурмой в единственном на весь город ночном кафе — о том, как отправлять разведчиков на поиск «наземки»... SLI готовились. Даже в перерывах между вылетами они тренировались, запускали «Ил» в одиночном режиме и отрабатывали виражи, бомбометание, выход из пике и так далее и тому подобное. Ребята усиленно готовились к решающему дню: учились летать по местным правилам и отлаживали работу в команде.

Результат, собственно говоря, не заставил



■ SLI в перерывах между полетами. Ваш покорный (второй слева): «Я, конечно, ничего не понимаю, но — впечатляет, мужики!»

ФОТОРЕПОРТАЖ НА CD И DVD

Друзья! Ни в коем случае не пропустите огромный фоторепортаж с Low Land Tiger Meet 2004, который ждет вас на наших CD и DVD в разделе «По журналу/Киберспорт»!



■ Вот это, только не удивляйтесь, компьютер, на котором летал SLI Vintik. Профессионалы, как известно, не размениваются на мелочи вроде корпуса или клавиатуры.

БЛАГОДАРНОСТИ

«Игромания» благодарит российское представительство компании Saitek и лично Игоря Панюту за помощь в организации поездки на Low Land Tiger Meet 2004. Спасибо им!

себя долго ждать: уже в первой миссии SLI работали как один слаженный механизм. Vector и Fabel несли на борту смертоносный груз бомб, Vintik летал на внушительной высоте, вовремя докладывая о любых подозрительных целях и отвлекая зенитки, а Berusa и Nero за какие-то минуты разделяли под орех всякого, кто посмеет подлететь на расстояние выстрела к командирам. Ну а во второй миссии SLI отыгрались за все неудачи первого дня, а так как представители «красных» безнадежно проигрывали по очкам, основное противостояние развернулось между SLI и FB. Перед финальной миссией количество очков у обеих команд было примерно одинаковым, так что все решал последний вылет...

Ну что тут можно сказать. Мастерство, как говорится, не пропьешь. Во время последнего забега за очками за спинами ребят собралась натуральная толпа. Скажу честно, для того чтобы увидеть, как летают ребята в последней миссии, стоило пикировать в такую даль. Даже немцы и голландцы, воевавшие на стороне «красных», добровольно бросали воздушные бои, вставали из-за компьютеров и подходили посмотреть на то, как летают «русиш». Они стояли в полной тишине, и только изредка кто-нибудь особенно впечатлительный комментировал происходящее словами «мейн готт». SLI превзошли сами себя. Воздушная разведка, слаженное уничтожение «наземки», периодические посадки, несчастные, но стремительные воздушные бои... С ними, натурально, некому было равняться.

Как закономерный итог — первое место в общем и личном зачете. По результатам чемпионата SLI торжественно объявили сильнейшим европейским «скавдом», ну а Vector, командир всего звена, удостоился звания лучшего пилота «Ил-2: Штурмовик». Победа? Так оно и есть.

Мне же, как свидетелю всего происходящего на Tiger Meet 2004, остается только от всей души порадоваться, что нашей стране есть еще чем гордиться (русские лишней раз подтвердили, что тягаться с ними пока некому), поздравить SLI и пожелать им дальнейших успехов. Чистого неба, мужики!.. ■



■ Слева направо: SLI Vector (командир сквады), SLI Fabel (заместитель командира), SLI Vintik, SLI Berusa (пилоты), а также Игорь Панюта (Saitek).



КОДЕКС



E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Axis & Allies

Добавьте в свойствах запускающего файла игры параметр **+console**, чтобы активировать режим кодов. Чтобы ввести сами коды, нажмите во время игры Enter и вводите следующие коды:

veday — мгновенная победа.
isurrender — мгновенное поражение.
enigma — убрать туман войны.
fieldpromotion — получить 100 очков опыта.
swissbank — получить 100 единиц денег.
rosieriveter — бесплатная постройка зданий.

Half-Life 2

Для того чтобы заработали коды, добавьте в свойствах запускающего файла игры параметр **console**. Как вариант, этот параметр можно прописать в командной строке файлового менеджера при запуске игры. После этого запускайте игру, нажимайте "~" (тильда) и вводите нижеследующие коды.

God — неуязвимость.
Notarget — невидимость.
Noclip — режим прохождения сквозь стены.
Impulse 101 — получить все оружие.
Impulse 82 — создать джип рядом с вами.
Cl_showfps 1 — показать количество кадров анимации в секунду.
Npc_create — создать NPC рядом с вами. Работает только на картах, где таковые есть.
Map x — загрузить карту X. Список см. ниже.
Give x — получить оружие или предмет X.
Список карт: **d1_canals_01**, **d1_canals_02**, **d1_canals_end**, **d1_templands_02**, **d1_town_01**, **d1_town_02**, **d1_town_03**, **d1_town_04**, **d1_town_05**, **d1_trainstation_01**, **d1_trainstation_02**, **d1_trainstation_03**, **d1_trainstation_05**, **d1_under_01**, **d1_under_02**, **d1_under_03**, **d1_under_04**, **d2_coast_01**, **d2_coast_02**, **d2_coast_03**, **d2_coast_04**, **d2_coast_04_dx60**, **d2_coast_05**, **d2_coast_06**, **d2_coast_07**, **d2_coast_08**, **d2_prison_01**, **d2_prison_02**, **d2_prison_03**, **d2_prison_04**, **d2_prison_05**, **d3_c17_03**, **d3_c17_04**, **d3_c17_05**, **d3_c17_06a**, **d3_c17_06b**, **d3_c17_07**.
Список оружия: **weapon_alyxgun**, **weapon_ar1**, **weapon_ar2**, **weapon_bugbait**, **weapon_cguard**, **weapon_crowbar**, **weapon_extinguisher**, **weapon_flaregun**, **weapon_frag**, **weapon_gauss**, **weapon_hopwire**, **weapon_iceaxe**, **weapon_physcannon**, **weapon_physgun**, **weapon_pistol**, **weapon_rpg**, **weapon_shotgun**, **weapon_smg1**, **weapon_smg2**, **weapon_sticky_launcher**, **weapon_stunstick**, **weapon_thumper**, **weapon_sniperrifle**, **weapon_rollerwand**, **weapon_molotov**, **weapon_manhack**, **weapon_immolator**, **weapon_irifle**, **weapon_slam**, **weapon_hmg1**, **weapon_cubemap**, **weapon_binoculars**, **weapon_ml**, **weapon_brickbat**.

Список предметов: **item_box_buckshot**, **item_box_mrounds**, **item_box_sniper_rounds**, **item_box_srounds**, **item_healthkit**, **item_battery**, **item_suit**, **item_ml_grenade**, **item_ar2_grenade**, **item_healthvial**.

Medal of Honor: Pacific Assault

Чтобы активировать коды, пропишите следующие параметры в свойствах запускающего файла: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. А коды такие:

Dog — неуязвимость.
Fullheal — восполнить здоровье.
Wuss — все оружие и патроны.
Noclip — режим прохождения сквозь стены.
Spawn weapons/JPN_44.hag — автомат.
Spawn weapons/landmine_allied.hag — мина.
Spawn weapons/US45.hag — US 45.
Spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag — 96 LMG.
Spawn weapons/type100_smg.hag — SMG.
Spawn weapons/US_Colt45.hag — "Кольт".
Spawn items/binoculars.hag — бинокль.

Need for Speed Underground 2

Данные коды следует вводить на том загрузочном экране, где вас просят нажать Enter.

Regmebaby — получить 20000 в начале новой карьеры.
Opendoors — открыть все трассы.
Ordermybaby — получить все машины.
Gimmevisual1 — открыть доступ к различным вариантам раскраски автомобиля 1 уровня.
Gimmevisual2 — различные варианты раскраски 2 уровня.
Needperformance1 — специальные предметы для тюнинга 1 уровня.
Needperformance2 — специальные предметы для тюнинга 2 уровня.
Действие следующих кодов не установлено: **Davidchoeart**, **shinestreetbright**, **wantmyd3**, **wannacapone**, **gimmechingy**, **yodogg**, **tunejapantuning**.

RollerCoaster Tycoon 3

Введите эти коды вместо имени персонажа. **John D Rockefeller** — получить 10000 долларов.

Atari — все посетители приветствуют вас.
Chris Sawyer — посетители прыгают от восторга.

Shifty — посетители танцуют.
ATITech — ускорение.
Atomic — большой взрыв.
John Wardley — убрать ограничения по высоте.

Guido Fawkes — открыть доступ к улучшенному редактору фейерверков.

В демо-версии игры также доступны следующие коды.

Andrew Thomas — уменьшить сопротивление.
David Braben — отключить лимит скорости для поднятия кабины.

Суперсемейка (The Incredibles)

Для того чтобы получить доступ к некоторым кодам, нужно сначала прописать в файле **in.ini** по адресу **<Каталог игры>\Game** строку **Allowmastercheats = 1**. Прописывать можно в любом месте документа. Если все сделано правильно, на экране во время игры появится номер версии программы и количество кадров в секунду. После этого можно вводить следующие коды (вводятся в меню **Secret Codes**, предварительно надо поставить игру на паузу).

Unlock — открыть доступ ко всем уровням.
Smartbomb — убить всех врагов и уничтожить все объекты рядом с вашим персонажем.

UDDLRLRBAS — прибавить 25% к здоровью.
Showtime — получить суперсилу на короткое время.

Danieltheflash — получить суперскорость (активируется нажатием на левую кнопку мыши во время бега).

Mctravis — то же самое, только на бегу противников можно будет еще и таранить.

Kronos — получить возможность суперудара.

Bwthemovie — режим замедления.
Deevolve — персонажи с маленькими головами.

Einsteinium — персонажи с большими головами.

Hi — показать вступительный ролик.
Yournameinlights — показать ролик с создателями игры.

Есть и другие коды, но что именно они дают, нам установить не удалось. Попробуйте, может, у вас они заработают: **The dude abides**, **Springbreak**, **Pinkslip**, **Labombe**, **Invertturret**, **Emode**, **Discorules**, **Dandruff**, **Tonyloaf**, **Flexible**, **Dashlikes**.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть *easter eggs*, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

DOOM 3

В октябрьском номере мы уже рассказывали о некоторых пасхалках из DOOM 3. Но с того времени игроки обнаружили в игре множество новых секретов. Ими-то мы с вами и поделимся.

Хорошая ли у вас память?

Для начала откройте в игре консоль нажатием Ctrl+Alt+тильда (~). Теперь попробуйте ввести в ней любой код из первой и второй частей DOOM (например: iddq, idkfa, idfa, idchoppers, idmypo, iddt, idspispopd, idclip). Игра незамедлительно (даже Enter нажать не успеете!) отреагирует сообщением "Your memory serves you well!" ("У вас хорошая память!").

Звуковые приколы

Откройте файл **pak003.pk4** в директории BASE (это можно сделать WinRAR'ом) и найдите там папку **sounds/misc**. Прослушайте файлы **1shot_nosound_1.ogg**, **1shot_nosound_2.ogg** и **1shot_nosound_3.ogg** в Winamp или любой другой программе, воспроизводящей ogg-файлы. Судя по всему, эти звуки записывались... в туалете id Software.

Теперь загляните по адресу **sound/xian/kenneth/cats**. Прослушайте файлы, находящиеся там, — ничего, казалось бы, особенного — всего лишь рычание монстров. А теперь ускорьте воспроизведение (в этом вам поможет программа **Sound Forge**, которую можно найти на нашем диске в рубрике "КОдекс"), и вы поймете, что рычание является всего лишь... замедленным мяуканьем кошек.

Еще приколы из этой же серии: откройте папку **sound/ed/sfx/radio_chatter**. Проиграйте файл **radio_chatter3.ogg** в обратную сторону (в этом вам вновь поможет **Sound Forge**). Вы услышите, как голос говорит что-то осмысленное вроде "Yeah, you'll be up his, real tight".

Все эти файлы также можно найти на нашем диске в рубрике "КОдекс".

Скелет Джо



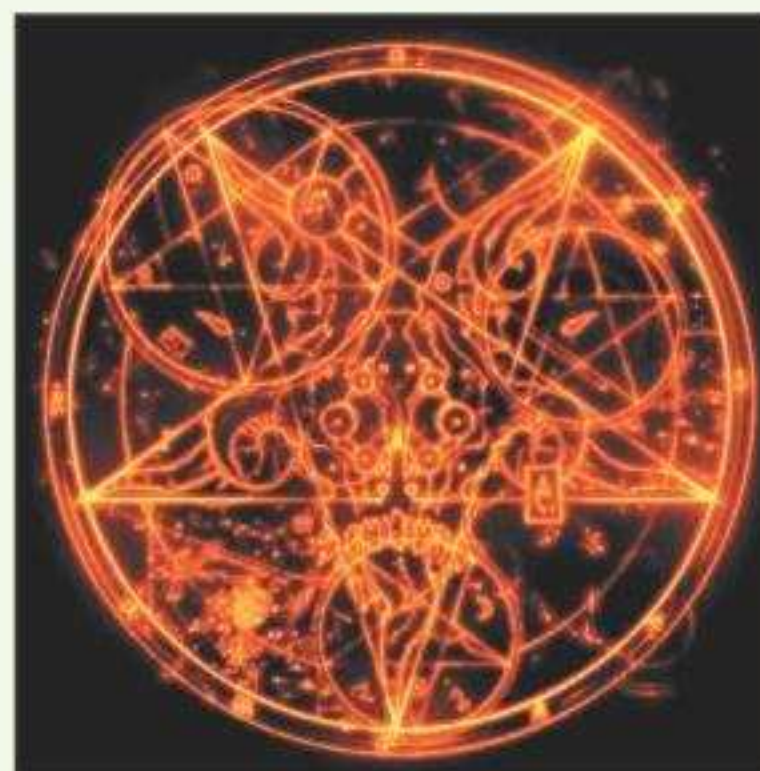
Загрузите карту **Alpha Labs sector 4**. Прослушайте сообщение по радиации и направляйтесь в следующее помещение. Там вы обнаружите человека, запертого в комнате.



Воспользовавшись пультом, вы можете либо освободить его, либо активировать камеру пыток. Выбирайте второй вариант и быстро бегите к двери справа. Не мешкая, спускайтесь на лифте (чтобы проход к нему не успел закрыться) и заходите в ту комнату, где стоял тот мужик. Все, что вы там увидите, — горстку пепла и скелет ученого. Наведите на скелет курсор, и вы узнаете, что его зовут Джо. При попытке завести с ним разговор Джо поднимется с пола.

Пентаграмма

На некоторых уровнях вы наверняка видели светящуюся пентаграмму, появляющуюся непонятно откуда (речь идет не о тех пентаграммах, которые загораются под телепортирующимися импами). В центре этой



пентаграммы есть гигантское изображение босса из DOOM 2. Последний раз она встречается на уровне Hell (в самом начале морпех стоит прямо на ней). Файл с изображением этой пентаграммы лежит в папке **textures/hell (pak004.pk4)** и называется **pentastic1.tga**.

Что же такого интересного, помимо рожи босса из DOOM 2, есть на этой пентаграмме? Во-первых, в левом нижнем углу можно заметить улыбающуюся харю главного героя прошлых версий игры. Во-вторых, на ней можно найти небольшую эмблему UAC (чуть выше и

KODEKS НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На наших CD/DVD в разделе "КОдекс" есть несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр); **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров); а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). **Dirty Little Helper** мы выкладываем только тогда, когда выходят новые модули.

Архив всех разделов KODEX ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе "По журналу". Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

Начиная с прошлого номера, мы выкладываем на наши диски сохранения для самых популярных игр. Мы отобрали лишь самые лучшие сохранения — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п. На диске этого номера вы найдете сейвы для следующих игр: **Age of Mythology**, **Axis & Allies**, **BloodRayne**, **Command & Conquer: Generals**, **Conan**, **Counter-Strike: Condition Zero**, **Dark Fall II: Lights Out**, **Dungeon Siege**, **Enclave**, **Enter the Matrix**, **The Fate**, **FlatOut**, **Ford Racing 3**, **Freedom Fighters**, **Giants**, **Half-Life 2**, **Hitman: Contracts**, **Knight Rider 2**, **Knights of the Temple**, **Legacy of Kain: Defiance**, **Legacy of Kain: Soul Reaver 2**, **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **Messiah**, **Myst Uru: The Path of the Shell**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Neighbours**

from Hell 2, **Platoon**, **Praetorians**, **Richard Burns Rally**, **Rise of Nations**, **RollerCoaster Tycoon 3**, **Tropico 2: Pirate Cove**, **Uru: Ages Beyond Myst**, **Xpand Rally**, **Yager** и "Периметр".

Трейнеры

На компактах и DVD в разделе "КОдекс" этого номера вы найдете трейнеры для следующих игр: **Alien Shooter: Начало вторжения**, **Medal of Honor: Pacific Assault**, **Shape Solitaire**, **Speedy Lines**, **Teenage Ninja Mutant Turtles 2**, **The Polar Express**, **The Sims 2** и **Wildfire**. Не исключено, что на компакты и DVD пойдет намного больше трейнеров — ведь диск сдаётся позже журнала.

Бонусы

...Но и это еще не все. Кроме трейнеров и сохранений, во все том же разделе "КОдекс" вас ждет несколько приятных бонусов: программа для **Need for Speed Underground**, которая избавит вас от необходимости смотреть вступительный ролик при каждом запуске игры, и **Camera Hack** для **TOCA Race Driver 2** — утилита, позволяющая крутить камерой как вам заблагорассудится.

Плюс ко всему, на нашем диске есть **savegame**'ы для DOOM 3, сделанные около тех пасхалок, о которых идет речь в тексте (небольшой дисклеймер: на некоторых версиях игры эти сейвы могут не заработать); звуковые файлы из DOOM 3 (опять-таки см. текст) и программа **Sound Forge**, с чьей помощью эти самые файлы можно замедлять и проигрывать задом наперед; файл **debug-conf.scr**, позволяющий для активации кодов в **Xpand Rally**; и видеоролик **2ndisland.avi**, иллюстрирующий пасхалку Максима Ситова из **Grand Theft Auto: Vice City**.

правее вышеупомянутой хари). И, в-третьих, чуть выше центра картинки вы можете обнаружить знаменитого Dope Fish'a из древней игры Commander Keen от все той же id Software.

Super Turbo Chicken Puncher 3

Наберите в этом игровом автомате, расположенном на кухне первого уровня, 25000 очков, и вы получите письмо, в котором вас поздравят с установлением нового рекорда. Видимо, даже сами авторы не смогли перебить большее количество цыплят.

Разработчики-зомби

В DOOM 3 есть уровень с жилыми комнатами научного персонала базы. Обратите внимание на терминалы, расположенные у входа в каждое из помещений. На них написаны имена запертых внутри людей. Если тщательно изучить файл **readme.txt**, лежащий в папке **DOCS**, станет понятно, что "заключенные" — не кто иные, как разработчики игры. Джона Кармака среди них нет (иначе игроки бы сразу заметили подвох), а, например, Кристиан Анткоу (Christian Antkow) — ведущий дизайнер уровней — есть. Бедняги уже успели превратиться в монстров, так что вам остается лишь пристрелить их.

PDA

Помимо уже описанных в октябрьском номере "спамерских" пасхалок, есть и другие секреты, обнаружить которые можно с помощью карманного компьютера. PDA вы находите в комнате с игровым автоматом Super Turbo Turkey Puncher 3. Наладонник лежит на столе у бармена. Стянуть его не составляет никакого труда, потому что бармен в это время смотрит телевизор. Откройте новоприобретенный PDA, прочтите почту, и вы узнаете, что его бывший хозяин теряет свое оборудование не в первый раз.

Если вы прочтаете в PDA Пирса Роджерса (Pierce Rogers) второе письмо, то узнаете, что совсем недавно (на дворе 2145 год) вышла Quake 43, которую Пирс подарил сыну на день рождения.

Мы изменяем лицо Марса



В самом начале игры вы увидите плакат с рекламой UAC, снабженный следующей подписью: "Changing the face of Mars" ("Мы изменяем лицо Марса"). Прикол в том, в центре плаката есть фотография с изображением, напоминающим человеческое лицо. Эта фотография была сделана астрономами еще в XX веке.

Загадочный барельеф

На одном из последних уровней игры вы попадаете в зал, где находятся артефакты, найденные на Марсе (локация **Artefact Research**). Среди них есть и несколько барельефов с картинками, иллюстрирующими действие Куба Души (Soul Cube). На одном из них мы видим человека, который держит вышеназванный артефакт в руках и отбивается от атакующих его рогатых монстров. Плита не сохранилась целиком: то место, где должно быть лицо героя, оказалось отколотым. Хотите увидеть эту картинку

полностью, чтобы узнать, кто он? Тогда возьмите в руки коробку с первой частью игры DOOM или загляните в сентябрьский номер "Игромании" (стр.78). С изображения на коробке затерли название, повернули ее слева направо, убрали из рук пехотинца оружие, а там, где его хватает за руку монстр, вставили Куб Души.

Unreal Tournament 2004

Истина где-то рядом. Но где, черт ее дер?

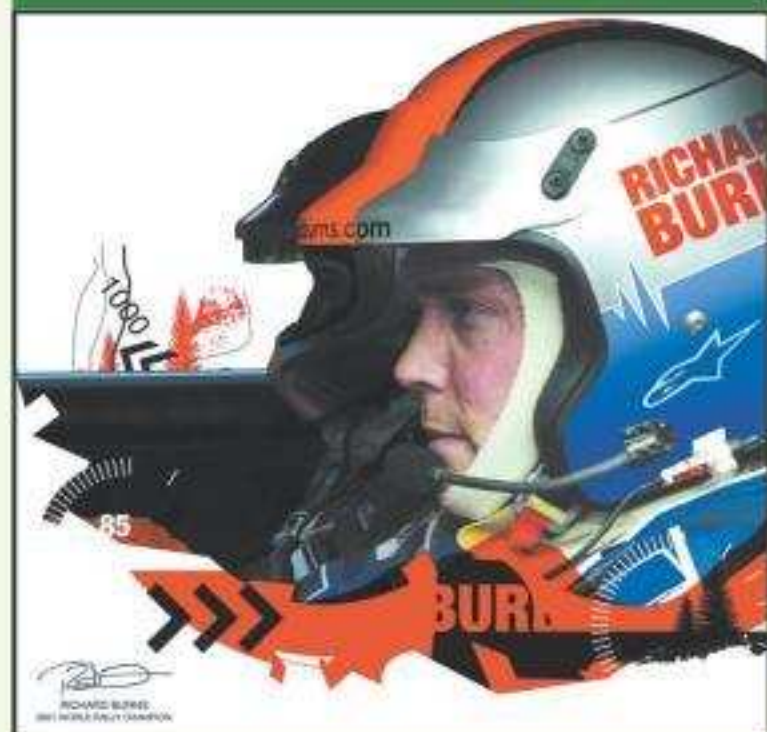
Для того чтобы найти этот прикол, вам необходимо установить **Community Bonus Pack 2**, взять который можно с ноябрьского DVD "Игромании". Загрузите карту **DM-CBP2-KillbillyBarn**. Пройдитесь по периметру, и в одном месте вы увидите за забором скалы. Внимательно присмотритесь — на одной из них есть маленькая мишень. Выстрелите в нее. На экране появится надпись "The truth is out there" ("Истина где-то рядом...").



Но это еще не все. Через несколько секунд из-за скалы взлетит... Летающий Пончик и начнет нарезать круги над картой.

На этой же карте вы можете найти плакат, рекламирующий некую радиостанцию 97.5 FM, которая якобы крутит UT-треки. Кроме то-

Читательские пасхалки



Как обычно, авторов лучших пасхалок, опубликованных на этих страницах, мы награждаем ценными призами. На этот раз ими стали:

1. **Александр "A1exer" Ермаков** (alexer@list.ru).
2. **Максим "MaSoM" Ситов** (masom@mail.ru).
3. **Филичкин Максим** (SHMOKC@yandex.ru).

4. **Кирилл Бесфамильный** (symbyoz@mail.ru).

5. **Моторин Сергей** (smv@fryazino.net).

Всем им будут презентованы копии одной из лучших гоночных игр — **Richard Burns Rally**, локализованной и изданной в России компанией "Бука".

Небольшое "кстати". После того как разместили в ноябрьском номере пасхалку на нашем диске (Степан Чечулин в балахоне г-жи Смерти), многие читатели начали сообщать о ней в рубрику "КОДекс". Друзья, октитесь: зачем присылать нам описание пасхалки, которую мы же сами и придумали?

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт (описание того, как легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, как проще всего заполучить самое крутое оружие, как использовать глюки и баги игры себе на пользу и т.д.) из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описа-

ние. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rft**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR (описание лучше давать непосредственно в теле письма) и отправляйте нам. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мбайт), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах "КОДекса" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно "пожалуйста": не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

го, на плакате есть ссылка на несуществующий сайт www.fununrealtournament.com.

Унитаз на колесах



Начните игру на любой Onslaught-карте. Введите в консоли мастер-код **Set cheats 1**, затем — **Summon OnslaughtFull.ONSGenericSD**. Перед вами появится весьма необычное транспортное средство — TC-1200. Выглядит оно как унитаз на колесах. Снаружи на нем расклеены надписи вроде "Baby in Tank", а в ящичке слева от водителя лежат несколько журналов Unreal World. Единственное, что огорчает, — отсутствие на унитазе оружия. А ведь какие, кхм, необычные пушки можно было бы сделать...

Читательские пасхалки

Counter-Strike: Source



Чтобы посмотреть эту пасхалку, нужно запустить любую карту, открыть консоль и набрать в ней **changelevel test_speakers**. Другая такая пасхалка активируется командой **changelevel test_hardware**.

Александр "A1exer" Ермаков (alexer@list.ru)

Grand Theft Auto: Vice City

Существует способ попасть на второй остров в самом начале игры, когда мосты еще закрыты (причем без использования читов). Перво-наперво вам нужно добраться до киностудии. Сделать это довольно легко — на крыше здания, стоящего напротив нее, есть уникальный трамплин. В киностудии возьмите Rasker и, разогнавшись, перепрыгивайте на второй мост при помощи другого трамплина (см. видеоролик [2ndisland.avi](#) на нашем диске в разделе "КОДекс").

Максим "MaSoM" Ситов (masom@mail.ru)

Far Cry

На некоторых уровнях Far Cry разбросаны весьма занятные журналы. Журнал "Evil Science: Generic Engineering & Bioweapons" встречается дважды: на обложке одного из них есть надпись "How to create a mutants at



home. 10 great tips for hiding WVDs from the UN" ("Разведение мутантов в домашних условиях. 10 советов, как скрыть это от ООН"), на обложке другого — "BREAKTHROUGH! Krieger corporation successful in cloning wild" ("Прорыв! Компания доктора Кригера сумела клонировать животное"). Другие журналы называются не менее забавно: "Playmerc" (пародия на "Playboy"), основные рубрики в котором называются "Girls", "Guns" и "Gasmasks" ("Девочки", "Пушки", "Противогазы"); "Krieger Games" с анонсом Far Cry 2 (внешне очень похож на "PC Gamer"); "The FULLY LOADED Magazine" с надписью на обложке "New APCs for handguns. What is better: 45 or 9mm?" ("Какой-то калибр предпочтительнее: 45-й или 9 мм?").

Моторин Сергей (smv@fryazino.net)

Full Spectrum Warrior



В четвертой главе внимательно осмотрите яму с трупами. Лица большинства жмуриков представляют из себя всего лишь мешанину пикселей, но некоторые довольно четкие. Скорее всего, это кто-то из разработчиков.

Кирилл Бесфамильный (symbyoz@mail.ru)

Xpand Rally

В Xpand Rally на трассе "Польша" (первый этап, после 5 чекпоинта) слева от трассы на поле стоит пугало, на котором висит майка с изображением из игры Chrome (ее разрабатывала та же самая компания — Techland).

Филичкин Максим (SHMOKK@yandex.ru)



Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но обычно при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение.

Axis & Allies

<Каталог игры>\console.txt — консольные команды.

<Каталог игры>\music.rwd — игровая музыка.

<Каталог игры>\speech.rwd — озвучка игры.

<Каталог игры>\videor.rwd — видеоролики.

<Каталог игры>\Data.rwd — все остальные ресурсы игры.

Counter-Strike: Source

<Каталог игры>\config — конфигурационные файлы.

<Каталог игры>\cstrike\cfg — конфигурационные файлы.

<Каталог игры>\skins — скины.

<Каталог игры>\cstrike\classes — параметры оружия и амуниции.

<Каталог игры>\cstrike\maps — игровые уровни.

<Каталог игры>\cstrike\materials — текстуры.

<Каталог игры>\cstrike\models — модели.

<Каталог игры>\cstrike\scripts — скрипты.

<Каталог игры>\cstrike\sounds — игровые звуки в формате wav.

Full Spectrum Warrior

<Каталог игры>\Audio — архивы с игровой музыкой и звуками. Чтобы извлечь содержимое, просканируйте директорию программой Game Audio Player.

<Каталог игры>\Language — тексты игровых сообщений и внутриигровые шрифты.

<Каталог игры>\Media — папка с еще одним архивом игровых звуков.

<Каталог игры>\Movies — игровые видеозаписи в формате bik.

Tribes: Vengeance

<Каталог игры>\Content\Cunscenes — скриптовые сценки.

<Каталог игры>\Content\HavokData — физика игры.

<Каталог игры>\Content\Maps — игровые уровни.

<Каталог игры>\Content\Mods — каталог для установки модификаций.

<Каталог игры>\Content\Music — музыка в формате ogg.

<Каталог игры>\Content\Skins — скины.

<Каталог игры>\Content\Sounds — звуки в формате pkg.

<Каталог игры>\Content\System\Profiles — профили игроков.

Xpand Rally

<Каталог игры>\Data\cars — модели машин.

<Каталог игры>\Data\characters — модели персонажей.

<Каталог игры>\Data\characters\ANIMATIONS — анимация персонажей.

<Каталог игры>\Data\Creatures — модели животных.

<Каталог игры>\Data\Maps — трассы.

<Каталог игры>\Data\MUSIC — музыка в формате ogg.

<Каталог игры>\Data\Physics — игровая физика.

<Каталог игры>\Data\Sounds — игровые звуки в формате wav.

• "Стандартные коды", "Игровые ресурсы", — Александр Опальский.

• Easter Eggs (DOOM 3, Unreal Tournament 2004) — Евгений Колпаков.

• "Игровые ресурсы" и общее руководство геймерской деятельностью — Игорь Варнавский.

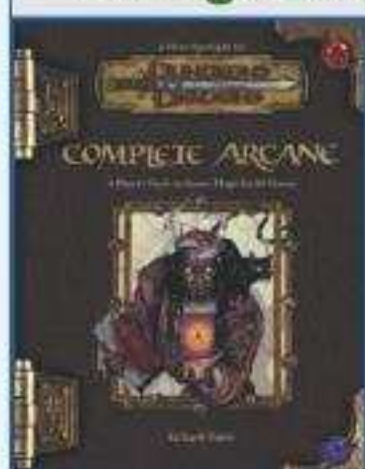
Николай Пегасов, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



Wizards of the Coast регулярно радует фанатов D&D новыми руководствами, что неудивительно: это самая популярная ролевая игра от данного издательства. В ноябре 2004 вышла долгожданная Complete Arcane из серии "классовых" дополнений. В ней собрана различная информация, полезная игрокам, предпочитающим "арканную" магию и соответствующие классы персонажей. Напомню, что в последней редакции к этим классам относятся волшебник (wizard), колдун (sorcerer) и бард (bard). Помимо новых и не очень (часть информации ранее появлялась в других руководствах) престиж-классов, заклинаний, умений и навыков предлагаются опции, которые пригодятся скорее мастеру, чем игроку. Это подборка монстров, волшебных предметов, данных о магических организациях и дополнительные правила (например, по дуэлям магов). Ранее в этой же серии были выпущены книги Complete Warrior (воины и монахи) и Complete Divine (жрецы и паладины).

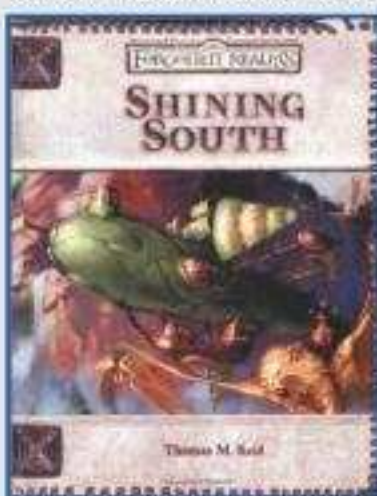


К 30-летию юбилею D&D "Волшебники побережья" выпустили упрощенный, "начальный" вариант игры. В небольшую коробку входят: брошюры с правилами, бланки персонажей, 4 игровых поля, набор кубиков, 16 фигурок героев и чудовищ. Естественно, это хозяйство предназначено не для полноценной ролевой игры, а по большей части для симуляции боев в подземельях. По идее, продукт должен помочь новичкам разобраться с непростыми правилами сражений в D&D. Особенно хочется отметить качественные миниатюры — они уже собраны и покрашены, подобно аналогам из Mage Knight и HeroClix.



К юбилею "Визарды" также приурочили выпуск подарочного набора игровых костей и специальное издание Player's Handbook редакции 3.5 (это базовая книга правил). Последнее отличается от массового продукта тем, что его переплет обтянут кожей. Естественно, стоит эта радость неде-

шево: поклонникам игры придется выложить \$75.



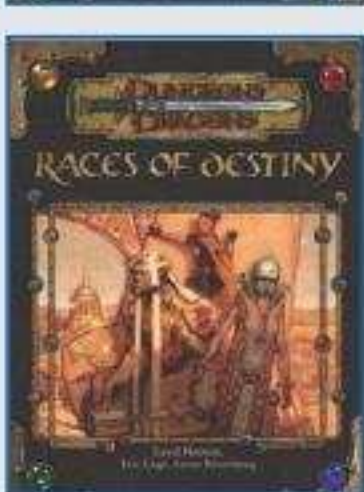
Линейка "Забытых королевств" (Forgotten Realms) продолжилась книгой Shining South. Она рассказывает, как нетрудно догадаться, о южной части континента Ториль. Есть в ней и подробная информация о легендарной стране Хальруаа, все население которой, от мала до велика, — волшебники. В других государствах "Королевств" эта страна известна в первую очередь летающими кораблями. Девять новых престиж-классов, 33 заклинания, мини-монстр и три полноценных приключения — вот что ждет читателя этого дополнения.



Либрис Mortis, книга, о которой мы неоднократно писали, наконец-то вышла из печати. Дополнение посвящено одному из самых распространенных типов монстров — нежити. Книга тематически продолжает серию, которая открылась "Дракономиком" (Draconomicon), дополнением о крылатых змеях.



Продолжает развиваться и линейка, посвященная совершенно новому фэнтези-миру — Eberron'у. За приключением Whispers of the Vampire's Blade (для персонажей 4-го уровня) последовало дополнение Sharn: City of Towers, которое повествует об одном из крупнейших городов Эберрона. Популярность Эберрона должна возрасти после выхода в новом году компьютерных игр RTS Dragonshards и MMORPG Dungeons & Dragons Online. Действие обеих разворачивается на территории именно этого сеттинга. Следующим эберроновским продуктом станет приключение Grasp of the Emerald Claw.



Наконец, в декабре вышло очередное "расовое" дополнение для D&D. Если первое, Races of Stone, было посвящено дворфам и гномам, то нынешнее, Races of Destiny, — людям и полулюдям (точнее, полуоркам и полуэльфам). Помимо уже привычных "новых престиж-классов, новых навыков и новых предметов", "расовые" дополнения предлагают еще несколько новых базовых рас. В ближайшее время из печати выйдет третья книга серии — Races of the Wild,

Нетрудно понять по названию, что ее главными героями будут эльфы.



В январе на прилавках появится оригинальное дополнение — Complete Adventurer. Несмотря на то, что по названию оно напоминает книги из "классовой" серии, на самом деле "Завершенный приключенец" является полностью самостоятельным продуктом. В нем собраны опции и дополнительные возможности для всех основных классов персонажей D&D.

d20 Modern



Не одними "Подземельями да драконами" жив ролевик. Дополнится в 2005 году и линейка другой визардовской игры — d20 Modern. Дополнение d20 Past посвящено событиям далекого и не столь далекого прошлого: от изобретения колеса до испытания ядерной бомбы. Варианты классов, оружие, экипировка, навыки — все это найдут игроки в 96-страничном руководстве. Ну, а любители Fallout'a и постапокалиптических миров не пройдут мимо d20 Apocalypse. Все, что вы хотели знать о Земле после атомной войны (с точки зрения механики d20 System), будет собрано под одной обложкой. Первый продукт выйдет в марте, второй ожидается в июне.

Magic The Gathering

"Магия" пополнилась новым безбашенным сетом — **Unhinged**. Вторым по счету после **Unglued**. В качестве игровых атрибутов в этом сете используются не только привычные термины (название карты, тип существа и пр.), но и такие "параметры", как имена художников, цвет окантовки карты, начальная буква названия и даже рост и вес самого игрока, владельца колоды! Игровой текст одних карт заставляет игроков лезть под стол и играть партию на полу, других — разговаривать на тарабарском языке, третьих — удерживать на голове во время партии карту из колоды...

Естественно, все это не более чем шутка. Но шутка серьезных масштабов! По новому сету даже проведены пререлизные турниры. Конечно, карты сета нельзя использовать в нормальной MTG. К официальным турнирам допущены лишь базовые земли Unhinged.

Спойлер и изображения карт сета — на диске "Мании".



e-mail рубрики: vnecomp@iqromania.ru

Мечник, маг и менестрель

Жанр: Настольная ролевая игра ■ Производитель: Круговорот ■ Сайт: Krugovorot.rolevik.ru ■ Количество игроков: 4-7 ■ Длительность партии: От пары часов ■ Язык игры: Русский



Настольные ролевые игры в нашей стране из развлечения для избранных потихоньку превращаются в общедоступное времяпрепровождение. Полным ходом идут работы по локализации "Подземелий и драконов", группа разработчиков первой российской РИ "Эра Водолея" во всю трудится над "Бубном Среднего мира" — второй редакцией. А этой осенью на настольно-ролевом поле появился еще один игрок: ролевая команда из Екатеринбурга издала книгу сокращенных правил игровой системы "ТриМ". И не только издала, но и собирается всемерно поддерживать и продвигать свое детище. Поскольку намерения у них самые серьезные, а выход отечественной настольной РИ сам по себе явление из ряда вон выходящее, мы не могли оставить "ТриМ" без внимания.

Для начала — что такое "ТриМ"? Название системы — сокращение от трех "М": мечник, маг и менестрель. Догадливый читатель сразу поймет, что антураж у игры фэнтезийный, а система классовая, и базовые классы — эти самые три "М". А раз так, то на ум все равно приходят пресловутые D&D, и необходимо проводить неизбежные параллели. Тем более что авторы "ТриМ"а сами их признают. Итак, в "ТриМ"е есть расы, классы, уровни опыта, умения, кубики и набор характеристик. Последний, кстати, классический D&D'шный: сила-ловкость-конституция-ум-мудрость-обаяние. В остальном создатели системы стремились отойти от прототипа всех ролевых игр. Например, в

традиционную фэнтезийную триаду рас — люди, эльфы, гномы — они добавили орков (предварительно лишив их склонности к злу), больших и наивных лесовиков, маленьких и изворотливых кобольдов, а также таинственных и немного зловещих ши — "других эльфов". Классов девять, и они поделены на три группы: воины, волшебники и странники. Каждый класс дает персонажу базовые значения "больших" умений — боевых и небоевых. Кроме "больших", существуют и "малые" умения, на которые приходится не больше трети всех бросков. Они гораздо уже профилированы и служат в основном для антуража.

Изюминка "ТриМ"а — в боевой системе. Здесь используется довольно редкая, но, тем не менее, симпатичная механика под кодовым названием "дайспул". На выполнение действий в раунде персонажу выдается некоторое количество кубиков: какое — зависит от показателя Усердия. Далее персонаж может использовать их как угодно: прибавлять к инициативе или защите, использовать все на одну атаку или провести несколько и так далее. Чем

больше персонаж распыляет свои усилия, тем меньшего эффекта он добивается, и наоборот. Механика интересная, но, на мой взгляд, она несколько перегружает систему взаимодействий. По крайней мере, игрокам в D&D, привыкшим к одному-двум броскам в раунд, поначалу будет тяжело. Система магии также бросковая — результат заклинания зависит от того, сможет ли маг "перебросить" его сложность. При этом стандартные для фэнтези заклинания заимствованы авторами "ТриМ"а по минимуму.

В тоненькой книжке сокращенных правил не нашлось места для полноценного сеттинга, однако игровой мир "ТриМ"а существует и изрядно проработан, в чем можно убедиться на интернет-странице системы. Помимо классических подгорных царств гномов, торговых республик и феодальных королевств, здесь имеются такие интересные места, как "эльфийский социализм в болотах" или "демократия под властью темных чародеев". В планах авторов "ТриМ"а — выпуск отдельной книги-сеттинга, большая часть которой будет посвящена феодальному Соединенному Королевству Обоих Грифонов. Помимо этого готовится к выходу небольшая книжка, доводящая сокращенные правила до полной версии.

Геймплей	***** (7)
Игровой мир	***** (9)
Художественный дизайн	***** (6)
Качество изготовления	***** (7)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ": ★★★★★★7	



На диске в разделе "Вне компьютера"

- 1. Dungeons & Dragons.** Приключения Lest Darkness Rise и Cave of the Spiders и обновленный FAQ по системе.
- 2. d20 system.** Подборка материалов от Citizen Games.
- 3. Battleaxe.** Новейшая ролевая игра с совершенно бесплатными правилами.
- 4. "ТриМ".** Листы персонажа и облегченные правила.
- 5. AD&D Forgotten Realms: Volo's Guide to All Things Magical.**
- 6. Подборка по Magic The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, карты сета Unhinged и его спойлер.



НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Ну что, ж, дорогие читатели, на этот раз жребий выпал так, что заведовать почтой буду я — Николай Арсеньев. В "Игромании" я вот уже почти год веду раздел "Железный цех" и вот сейчас волей сурового жребия попробовал себя на новом поприще. Что я могу сказать. Делом это оказалось вовсе не простым, но крайне увлекательным. Итак, сегодня снова поговорим о девушках и компьютерных играх (это уже наша своеобразная "вечная тема"), узнаем, почему же аниме так непопулярно среди компьютерщиков, расскажем, как можно стать автором в "Игромании", почему на свет появляются недоигры и за что все так полюбили Diablo 2.

ПИСЬМО НОМЕРА

И СНОВА ГОВОРим ОБ ИГРАХ И ДЕВУШКАХ

Доброго дня. Вот чего хочу сказать: СПРАВЕДЛИВОСТИ НЕТ! Почему, когда я прихожу в магазин за новой игрушкой, мне добрые дяди, как маленькой девочке лет пяти, советуют приобрести новый "Покемон" или там добрый квест, красивую добрую белую пушистую и т.п. симуляцию какого-нибудь зоопарка/отеля/парка. Стоит им сказать, что человек я глубоко интересующийся РПГ, стратегиями и поигрываю в survival, это вызывает снисходительные улыбки. А что такое? Мне ничто человеческое не чуждо — и NFS на Hard прошла раз семь, и триал погоняла, пока не надоел, и "Макса" прошла с удовольствием. Даже квест, если интересует, так не "Фредди Фиш" какой-нибудь, а скорее "Фантазмагория". Неужели судьба геймерш — тупые человечки и полное отсутствие какого-нибудь драйва? Неужели атмосфера, нагнетающаяся с каждым шагом в "Сайлент Хилле", может быть потеснена каким-нибудь радостным "телепузиком" с дурацким видом? Неужели долгие часы НФС могут быть приравнены к прохождению доброго квеста с нелогичными загадками? Геймерши вымирают? Вовсе нет! Нас просто перестали воспринимать всерьез! Хотя да, многие добровольно отказываются от общения с компьютером. Согласна, зачем сидеть сутки напролет, но ведь без него совсем — это уже пахнет мазохизмом. Что дальше? Сапер, косынка и умение запускать текстовые редакторы? Полная деградация? Есть, конечно, такие, что еще пока держатся на высоте. Но, увы, с каждым днем нас становится все меньше... Кто виноват? Никто.

Геймеры! Обратите на нас внимание! Поддержите наши стремления! Иначе потом вам только и останется рассказывать о нас анекдоты...

С уважением, скорбящая Carisma (Charisma_cool@rambler.ru).

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Лично мне подобное жлобство искренне непонятно. Многие красавицы меж тем играют ничуть не хуже так называемой сильной половины человечества. Тут уже стало традицией говорить про своих ех-девушек, так вот моя когда-то в игре Kyodai Majhong на классической раскладке поставила такое время, что я больше месяца не мог его превзойти. А в Bejeweled я и вовсе не смог даже приблизиться к ее рекорду. Да что там маджонги! Она помимо прочего прекрасно играла в Morrowind и Civilization 3, да и вообще... Так что комментировать дальше ваше письмо, дорогая Carisma, нет никакого смысла. Остается только призвать: "Товарищи геймеры! уважайте вкусы наших девушек! А тех, кто играет в компьютерные игры — в особенности!"

ПИСЬМО №1

АНИМЕ-КУЛЬТУРА В МАССЫ

Здравствуй, уважаемая редакция "Мании"! Вот я решил поднять вопрос об аниме. Сейчас среди PC-геймеров очень мало поклонников аниме. А все почему? Тут есть несколько версий: 1. Oni — думаю, все помнят этот экшен. Части он не понравился, и они стали думать об аниме плохо. 2. Покемоны, Сейлормуны — действительно провалы бывают у всех. В данном случае подобные фильмы действительно очень плохие. Отсюда следует, что единожды посмотрев одно, начинаешь думать так же о другом. 3. Хентай (XXX-аниме) — без комментариев. 4. Малое кол-во игр в данном стиле — ну и что? Ведь есть комп? Есть! Значит можно смотреть видео. Да и стоят диски весьма демократично. Поэтому у меня призыв: Товарищи геймеры! Не судите плохо только по внешнему виду! Доберитесь до начинки, и гарантирую — море положительных эмоций.

С уважением, Hawek (pank-91-off@mail.ru).

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Среди компьютерщиков и впрямь мало фанатов аниме. И тут дело в том, что на нашей платформе мало аниме-игр. Когда-то были Oni, Final Fantasy, Shogo, но это... как бы и все. Другое дело консоли, у приставочников первоклассных игр в стиле аниме — хоть ешь (что неудивительно, ведь Playstation 2 и GameCube сами родом из Японии — страны, где и зародилась культура "больших глаз" и "разноцветных волос").

Сериалы вроде "Покемона" или "Луны в матроске" (Sailor Moon, то бишь) вовсе не провалы, как вы говорите, — они просто для детей детсадовского возраста, вот и все. А вот "тинейджерское" или "взрослое" аниме (среди которого есть и киберпанк, и экранизации сказок, и философские драмы, и мистика, да вообще практически любые жанры) у нас и вовсе не показывают. Почему? Вопрос, увы, уже не ко мне.

В заключение скажу еще вот что: все, кому интересен жанр аниме, — заходите на сайт www.animemanga.ru. И хотя он давненько не обновлялся, там можно легко найти ответы на все вопросы, а также кучу тематических ссылок. Тем, кому уже не терпится увидеть аниме, советую начать с просмотра "Акиры" и "Призрака в доспехах". Ей-богу — попробуйте. Может, тогда вы измените свое мнение?

ПИСЬМО №2

СКАЗ О ТОМ, КАК ПОЯВЛЯЮТСЯ НЕДОИГРЫ

Здравствуй, новый заведующий почтой! Меня лично ужасно достало то, как абсолютно безалаберно разработчики относятся к продолжениям своих игр. Не все конечно, но все же. Речь идет даже не об аддонах (которые получаются у некоторых просто безобразно), речь идет о сиквелах, которые, к сожалению, очень часто получаются гораздо хуже оригинала. Взять хотя бы Deus Ex. По меньшей мере гениальная игра. Если бы по ней сняли фильм, я думаю, он заткнул бы за пояс даже великую и прекрасную "Матрицу" (тут



Что нового сегодня пишут про нашу мафиозную семью. Неужели продолжения так и не будет?



Российский отряд ВДВ высадился на Марсе. Они точно надерут то самое место силам зла!

как раз я совсем другого мнения, чем тот парень, который писал в "Манию" несколько номеров назад, что по игре нельзя снять нормальный фильм). А какое у этой игры продолжение? Ужас, крошечный ужас! Это было что угодно, но только не Deus Ex 2!

Об аддонах хотелось бы поговорить отдельно. Меня удивляет, почему разработчики делают их в два, а то и в три раза хуже оригинала. Опять пример: Morrowind — игра отличная, вне сомнения, но какие у нее аддоны! Лучше бы разработчики их вообще не делали! Лучше бы они сосредоточили все свои силы на IV серии.

Наконец, меня сильно удручает то обстоятельство, что иногда у людей делающих игры (то бишь разработчиков) не всегда доходят руки до продолжения игры, получившей у потребителей (то бишь геймеров) потрясающую популярность и уважение. Например: Blade of Darkness, Mafia.

Сколько же это будет еще продолжаться, спрашиваю я вас?! На этом, пожалуй, все. Спасибо за внимание.

С уважением, Кутузов Евгений (motr1@yandex.ru)

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Уважаемый Евгений, вы разом затронули несколько серьезных тем, поэтому отвечать буду по порядку. Порой сиквелы не то чтобы

не блещут — у них нет ничего общего с предыдущими сериями игр! Причин на то много. Часто жадные до денег издатели ставят разработчикам нереальные сроки, и у тех получается не продолжение, а проходная версия 1.5. Бывает, что меняется сам разработчик или после успеха какой-нибудь игры на вольные хлеба (читай — за более оплачиваемой работой) уходит половина команды, в этом случае продолжение полностью "перерождается", но далеко не всегда в лучшую сторону. Примеры? Ну, скажем, вторая часть Deus Ex, которая отличается от первой как "Железный цех" от "Внекомпьютерных игр".

Аддоны — совсем отдельный разговор. Вот прошли вы, ну, например, Morrowind вдоль и поперек, а ведь хочется чего-то новенького. Почувствовав золотую жилу, издатель "встает" на колени перед разработчиком и умоляет его что-нибудь выпустить, да побыстрее. Вариант тут только один — аддон. Хотя в игровой индустрии нередко бывает так, что дополнение ни в чем не уступает оригинальной игре и прекрасно ее дополняет, например Opposing Force и Blue Shift (знаменитые аддоны для первого Half-Life) — их называть иначе как шедеврами и нельзя.

На заключительный вопрос о том, почему разработчики не делают продолжений для хитовых игр, отвечу так: многие игры полностью самобытны, и по ним очень сложно что-то еще придумать, потому что это уже будет

просто другая игра, а не продолжение. Бывает, правда, и прозаичнее: часто после выпуска того или иного шедевра разработчики меняют издателя, и у последнего остаются все права на бренд. Не зная, что с ним делать и куда пихнуть, — издатели часто просто откладывают "звездное имя" в дальний ящик и ждут лучших времен. Но и они иногда наступают. Дождались же мы выхода Warcraft 3, Doom 3, Half-Life 2? Дождемся, может, и чего-нибудь еще...

ПИСЬМО №3

ДОБРО ДОЛЖНО БЫТЬ НАКАЗАНО!

Здравствуй, "Игромания!"

Пишет тебе рьяный поклонник RPG-игр. Но меня беспокоит дискриминация роли Зла в мире. Кто сказал, что в вечной борьбе Добра и Зла побеждает Добро? Ведь если исчезнет Зло, не станет и Добра. В свете этого нельзя ли подкинуть разработчикам такой сюжетец анти-Diablo: Дьяволу (Сатане, Люциферу и т.д. и т.п.) надоело, что какие-то "герои" кромсают монстров (демонов, нечисть и т.д.), и он посылает на небеса демонов высших уровней. И эти демоны с помощью черной магии и грубой силы порубили бы всяких там ангелов, магов и других защитников добра на мелкие кусочки. По вышесказанному можно подумать, что я сатанист, свихнувшийся на идее зла, но это не так, просто было бы интересно поиграть и за другую, так сказать, сторону.

P.S. Если вы решите напечатать мое письмо, сообщите на e-mail, в каком номере оно будет, т.к., к сожалению, не имею возможности читать "Игроманию" регулярно. С уважением, NoX (devilnox@mail.ru)

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Да-да-да, дорогой NoX! Всюду нам приходится спасать красную девицу, мир, планету, вселенную, далее по списку... Похоже, разработчики и впрямь фанаты ангелочков, белых магов и других пушистиков. Особенно это касается разработчиков RPG. Может, они на самом деле страшные злодеи, которые подобным образом замаливают грехи?

Хотя, конечно, примеры игр, где зло находится на равных правах с добром, — есть. В том же The Elder Scrolls 3 можно было стать вампиром, в аддоне Bloodmoon — оборотнем. Хотя, и то и другое — это не больше чем фишка. А вот из RPG, где зло самобытно, совершенно и добру ничуть не уступает, могу порекомендовать только Star Wars: Knights of the Old Republic, в которой можно было насладиться темной стороной Силы без каких бы то ни было ограничений.

Техномир
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов

Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

► Должностные обязанности:

1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

► Требования к кандидатам:

1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
- 3/п по результатам собеседования.

► Журналы:

- "Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

► Города:

- Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.

0681 954621



Ситуация, в общем, аховая. Товарищи разработчики, обращайтесь к вам и только к вам: сколько уже можно ущемлять права упырей, вампиров и другой нечисти? Доколе?!

ПИСЬМО №5

СКОЛЬКО МОЖНО ИГРАТЬ В DIABLO 2?

Вот у меня в городе есть такие люди, которые до сих пор играют в Diablo 2 и им не нравятся больше никакие RPG! Ни Sacred, ни Neverwinter Night, ни The Temple of Elemental Evil и т.д. и т.п. Чем это обусловлено?

Жека Гавриленко (f_ame@mail.ru)

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Удивительно, но факт — многие люди, однажды подсев на Diablo 2, ничего другого не признают. Например, мой отец играет исключительно в эту игру — и в сингл, и по Battle.net. Он не променяет детище Blizzard ни на что другое.

В чем же причина? Ответ очевиден, разработчикам сделали Diablo 2 идеальной. Да-да, именно идеальной игрой — такие тоже существуют. В ней есть все — отлаженный геймплей, добротный сюжет, великолепная атмосфера и продуманный дизайн. Так что мой диагноз таков: матерые фанаты Diablo 2 променяют эту игру только на Diablo 3 (как фанаты Counter-Strike променяли своего дорогого кумира только на Counter-Strike: Source).

МЫ В СЕТИ

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Ни дня без ваших сайтов! Вот девиз нашей постоянной подружки "Мы в Сети"!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк на ящик mail@igromania.ru. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.brokenswordrus.narod.ru — Прекрасный сайт, который посвящен великолепной серии квестов Broken Sword. Тут вы найдете информацию о том, кто такие Тамплиеры, что из себя представляет Тецкатлипока и Манускрипт Войнича!

2. gtamodern.com.ru — Любопытный сайт про серию игр GTA и не только. На страницах ресурса есть разделы про Mafia 2, True Crime 2 и загадочную GTA: NextGen.

3. www.redalert3.narod.ru — Все про все-ленную Command & Conqueror. Любая информация, ссылки на фан-сайты, море карт и модов прилагается в комплект.



Одни футболисты думают головой, а вот некоторые... чем попало.

НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Что ж, почта плавно подходит к концу. А с ней, если вы еще не заметили, и 2004 год. Да-да, друзья, хочу, пользуясь случаем, поздравить всех вас с наступающим Новым годом. Удачи вам, большого счастья и продолжайте читать "Игроманию". Ну а мы, в свою очередь продолжим для вас писать и от номера к номеру радовать чем-нибудь новым.

До встречи в следующем году!..

На письма отвечал

Николай Арсеньев

Адрес для писем: mail@igromania.ru

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА "ИГРОМАНИЯ": ОТЧЕТ С МАТЧЕЙ

Сразу хочу принести извинения за то, что в последних двух номерах "Игромании" не было футбольных обзоров. С середины сентября футбольный клуб "Игромания" начал свой дебютный сезон 2004-2005. К этому моменту команда провела уже двенадцать игр и одержала шесть побед и, увы, шесть раз проиграла. Мы забили 32 гола и столько же пропустили. Ниже я опишу самые главные наши игры — первую и последнюю из сыгранных на данный момент.

Дебютная игра прошла с командой "Варяг". Раздался свисток арбитра, и наша первая официальная игра началась. Фортуна в тот день была за нас, уже в начале матча мы открыли счет, ударом головой, и вот уже 1:0 в нашу пользу. Не прошло и десяти минут, как разрыв увеличился — 2:0. Но соперник и не думал сдаваться, вскоре, после ошибки в центре поля, счет стал 2:1. Вместе с ним закончился и первый тайм. Уже в самом начале второго тайма судья назначил штрафной

удар вблизи ворот "Варяга", и наш игрок виртуозно реализовал стандарт и забил гол! После этого противник начал играть грубо, и судья зафиксировал нарушение в середине поля. Наш игрок сделал удар и — ура! Мяч в воротах. Окончательный результат матча 4:1, хорошее начало.

Последнюю игру мы провели с командой "Зоркий". Игра была за шесть очков, наш соперник до встречи находился в таблице выше на одну позицию, при этом отрыв составлял три очка. Матч был принципиальным для нас и проходил в тяжелых погодных условиях — поле было все в снегу. За первые десять минут мы забили целых два мяча — 2:0! После этого мы расслабились и поплавились за это — на перерыв ушли со счетом 2:2. Начало второго было бурным, обе команды активно атаковали. В тяжелой борьбе нам удалось-таки забить переломный мяч, и счет становится 3:2. Еще минут через десять Леша оформил дубль. Соперники на-

чали постоянно атаковать наши ворота. В итоге мы пропустили один мяч, но самое главное, что забили пять мячей в ворота нашего соперника. Окончательный счет 5:3.

Как видно из таблицы, первые две команды идут очень уверенно, но у нас есть шансы войти в первую четверку. В этом случае у нас будет возможность принять участие в стыковых матчах за выход в высшую лигу ЛФЛ. Будем рады видеть вас на следующих матчах нашей команды. Узнать информацию о месте и времени проведения матча можно узнать на форуме www.igromania.ru/forums в теме про футбол.

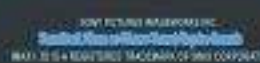
М	Команда	И	В	Н	П	О
1	Динамит	12	10	1	1	31
2	Риа-Новости	12	10	1	1	31
3	Поребук	11	7	2	2	23
4	Бобр	12	6	3	3	21
5	Орбита	11	6	3	2	21
6	Стандарт	10	6	1	3	19
7	Солянка	11	6	1	4	19
8	Игромания	12	6	0	6	18
9	Зоркий	12	5	3	4	18
10	ДинПро	11	5	1	5	16
11	Варяг	12	4	2	6	14
12	Мустанг	11	3	1	7	10
13	Про100	12	3	1	8	10
14	Чукарички	11	3	0	8	9
15	Ладья	12	1	0	11	3
16	Олимп	12	0	2	10	2



ТОМ ХЭНКС
ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС



CASTLE ROCK ENTERTAINMENT PRESENTS IN ASSOCIATION WITH SHANGRI-LA ENTERTAINMENT A PLAYTONE/IMAGEOVERS/GOLDEN MEAN PRODUCTION A ROBERT ZEMECKIS FILM TOM HANKS
"THE POLAR EXPRESS" MUSIC BY ALAN SILVESTRI EDITOR GLEN BALLARD AND ALAN SILVESTRI EXECUTIVE PRODUCERS KEN RALSTON AND JEROME CHEN PRODUCED BY STEVEN BOYD
EDITORS JEREMIAH O'DRISCOLL & R. ORLANDO DUENAS PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER AND DOUG CHIANG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS, A.S.C. AND ROBERT PRESLEY EXECUTIVE PRODUCERS TOM HANKS JACK RAPKE CHRIS VAN ALLSBURG
BASED ON THE BOOK BY CHRIS VAN ALLSBURG SCREENPLAY BY ROBERT ZEMECKIS & WILLIAM BROYLES, JR. PRODUCED BY STEVE STARKEY ROBERT ZEMECKIS GARY GOETZMAN WILLIAM TEITLER DIRECTED BY ROBERT ZEMECKIS



ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ТОЛЬКО НА 7-ЭТАЖНОМ ЭКРАНЕ

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал», далее – бесплатными автобусами
до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).



Семь диалогов в оперативной памяти

Всякий, кто читал сказки, знает, что, употребив некое волшебное зелье, герой запросто может научиться понимать язык зверей, птиц и любых других представителей фауны. Если же заменить сказочного героя обычным офисным клерком, а в качестве волшебного зелья использовать ударную дозу псилоцибинов — эффект будет примерно тот же. Вот только звери у нас несколько другого сорта...

Winword:

— «Таким образом, исходя из вышеизложенного, мы можем констатировать концептуальное отличие модели управления, реализованной в новой версии пакета «Супер-Мегасистема 2.0», направленное на упрощение работы с пакетом и предоставляющее пользователю инструментарий, позволяющий увеличить прозрачность внутрисистемных процессов, которая, в свою очередь, влияет на повышение эффективности...». Ну? Сам-то понял, чего написал? У меня от твоих изящных оборотов уже спеллчекер заклинило. Давай-давай, думай. А если нечем думать, возьми вон в том фолдере пресс-релиз «Экстра-Эдвансед-Систем-Про 4.2»... Да не этот, соседний. Вот-вот, нафига ломать голову, если умные люди все уже до тебя придумали? Open, Select, Copy, Paste... Хорошо пошло, ага... Вот тут поправь... Copy-Paste, Copy-Paste... Ну вот, дневную норму, считай, сделал.

Что, формат не нравится? Мне тоже не нравится. «Таймсом» пишут только недорезанные дизайнерами верстальщики и начинающие секретарши, читающие на ночь справочное руководство «MS Office для детей с пороками умственного развития». Verdana-то получше будет. Да в тебе, оказывается, художник похоронен. Похоронен и разлагается потихоньку... Красным по зеленому — самое свежее цветовое решение. Выделяется на фоне прочих. Вот только третий абзац мне не нравится. Уж больно далек от совершенства. Дефисы явно не к месту. Давай тут список забабахаем, ага? Что значит «че за ботва»? Куда ты своими кривыми руками лезешь? Undo? На тебе undo. Легче стало? Undo. Undo. Redo. Undo. Абзац вправо? Да на тебе вправо, хоть всю страницу. Что, съел? То-то же. Жену свою поучи документы форматировать. Папа Word лучше знает. Вот-вот, Cut и Paste заново. Терпение и труд, дорогой товарищ пользователь, терпение и труд. Раз уж денег платить не хочешь, так хоть вспотей немного. Так. Может, еще и пятый абзац поправим немного? Ладно, фиг с тобой, я сегодня добрый. Save.

ICQ:

— Да хорош бормотать, порты уже заложило. То же мне ментор, нашел кого учить. У него же три извилины, и все в одну сторону.

Winword:

— Слушай, цветочек на могиле рабочего времени, тебе проверку орфографии одолжить? Об-

разования полтора класса, а туда же — старшим перечить.

ICQ:

— Это с какого перелуга ты тут старший? По количеству багов на мегабайт кода? Знаем мы этих старших. Смотри не надувайся так, а то опять кондрашка хватит, и будешь как дурак в залоченную память тыкаться, пока не прибьют.

Winword:

— Я тебя сейчас прибью.

taskmgr:

— А ну-ка утихли оба. Не будите во мне зверя. И так с утра плющит, а тут еще всякие левые процессы выступают. Кстати, а с чего это меня плющит-то? Эй, градусник, сколько там за бортом?

SpeedFun:

— Сам ты градусник. Придумал тоже — сравнить комплексную систему измерения параметров микроклимата с какой-то дурацкой стекляшкой. Если термодиод не врет, то +95 на CPU.

taskmgr:

— Сколько-сколько?!

SpeedFun:

— Упс... погоди. Кажется, я не на ту шишу смотрю.

WeatherCast:

— Вот баран. Ты зачем в мои файлы лезешь? Мало ли, что лежат в одной директории. +95 — это температура воздуха в Сан-Франциско, штат Калифорния. А раз Калифорния, то и градусы там специальные, калифорнийские. Тебе слово «фаренгейт» ни о чем не говорит?

taskmgr:

— Так. Два градусника в системе — явный перебор. Одного точно надо прибить. А лучше обоих.

SpeedFun и WeatherCast, хором:

— На CPU +26, в Сан-Франциско +35, на HDD +41, переменная облачность, кулер на 1069 оборотов в минуту, ветер северо-западный, три метра в секунду.

taskmgr:

— Prrrr! Prrазвелось дармоедов. Память жрррут в три горррла, а толку с крррысиный пенис. Парррршивую циферррку замеррррить не могут.

ICQ:

— Да ладно вам, лучше зацените, какой мне урл классный забросили. Вот: www.adultxxxcool-pornopix.com.

Winword:

— Ну, вот так всегда. Трудись в поте лица, а у тебя отнимают память и забивают ее низкопробной порно-продукцией. Между прочим, в литературе все эти похабства описаны гораздо образнее, бери текстовый файл и читай. Так нет же, подавай им картинки. Как обезьяны.

taskmgr:

— Знаем мы твою литературу. Кто третьего дня в пресс-релизе обозвал свитч «коммутатор мультимедийный»? Нашелся эстет доморощенный. Свернись и не вякай.

MSIE-[1]:

— Вот эта ничего, да. Только ноги кривоваты. И смотрит куда-то в потолок. Зато попка — лучше не бывает.

MSIE-[2]:

— Посмотри лучше вот на эту, светленькую. В левом углу вторая сверху.

MSIE-[1]:

— Да, ничего себе. Эй! Эй, ты куда это курсор потащил? Не кликай туда!

MSIE-[2]:

— Поздно пить боржоми. Кликнул. И когда только этот придурок научится вначале в статус-бар

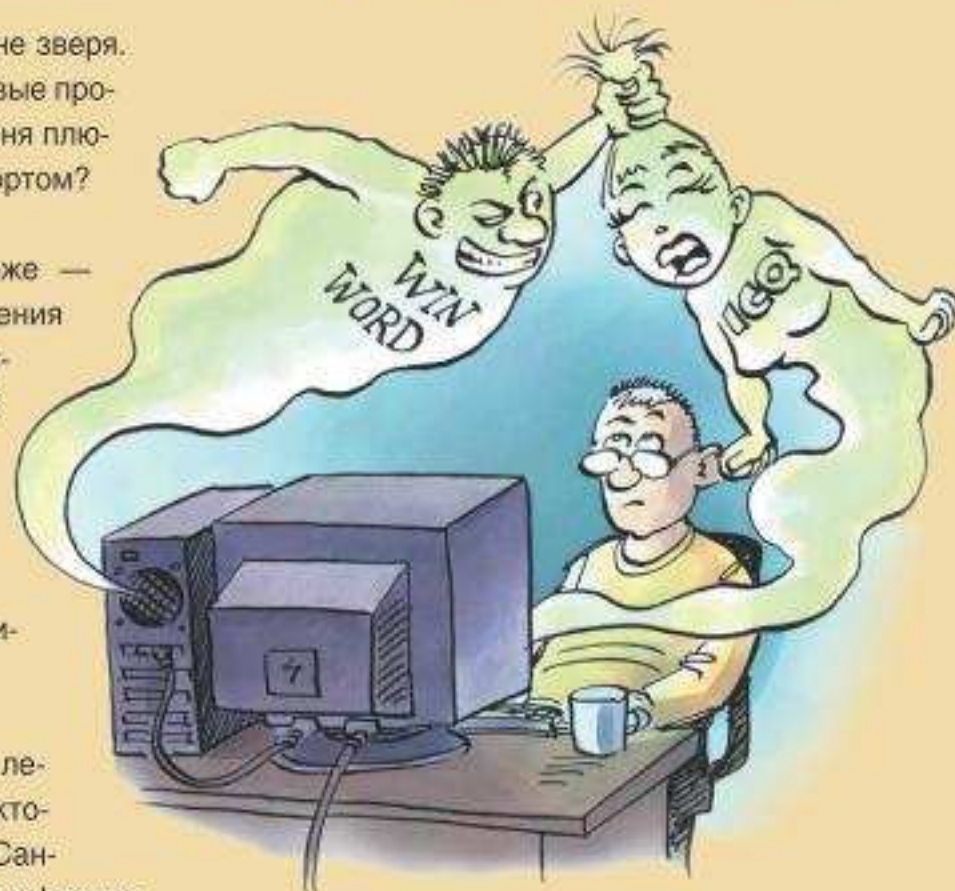
смотреть. АГА! Не ждали! Не смотри туда, смотри сюда! Только у нас! Полная халява! Бесплатная!! Подписка!!! Гони номер кредитной карточки!!!!

MSIE-[3,4,5,6,7,8,9]:

— У-лю-лю! А вот кому бабу раскоряченную! А вот кому счетчик накрутить! А вот рожа кирпича просит! Задницы, задницы на халяву!

PopUp-Killer:

— Hi, people. Киллера заказывали? Нет? Пофигу, оплачено. Вжик! Вжик! Эх, люблю я это дело.



MSIE:

— Ножик убери. Кончились твои клиенты. Хлебом не корми, дай зарезать кого-нибудь.

PopUp-Killer:

— И что? Работа не хуже прочих.

MSIE:

— Еще как хуже. Весь нормальный софт живет по принципу make love, not war. Программист make love со средой разработки, админ make love с операционной системой, пользователь make love с продукцией программиста, и все они make love с багами и глюками друг друга. А у тебя все через одно место. Никакой любви, один «вжик» на уме.

PopUp-Killer:

— Любовь, как же. Только трафик жрете, как слон банные веники.

MSIE-[1]:

— А тебе жалко? Денежки все равно казенные, а ты мешаешь солидной фирме осваивать бюджет. И если хочешь знать, порнография — единственный по-настоящему прибыльный сегмент электронного рынка. e-Business — слышал про такое?

PopUp-Killer:

— Слышал-слышал. Уе-бизнес, нае-бизнес, прое-бизнес. Уж в этом вы мастера.

MSIE:

— А-а, разговаривать тут с тобой. Серый, как валенок. Что может киллер понимать в прибавочной стоимости? Весь кайф обломал, часовой родины.

Outpost:

— Вот вы тут баланду травите, а к нам, между прочим, ломаются.

taskmgr:

— Что значит — ломаются?

Outpost:

— То и значит. Псих какой-то снаружи, открыл 135-й порт и ломится.

taskmgr:

— Ну так закрой порт обратно. Тебе что, особое приглашение нужно? Может, тебе мессагу послать курьерской почтой: не будет ли любезен высокородный межсетевой экран снизойти до выполнения своих прямых обязанностей? Считай, послал.

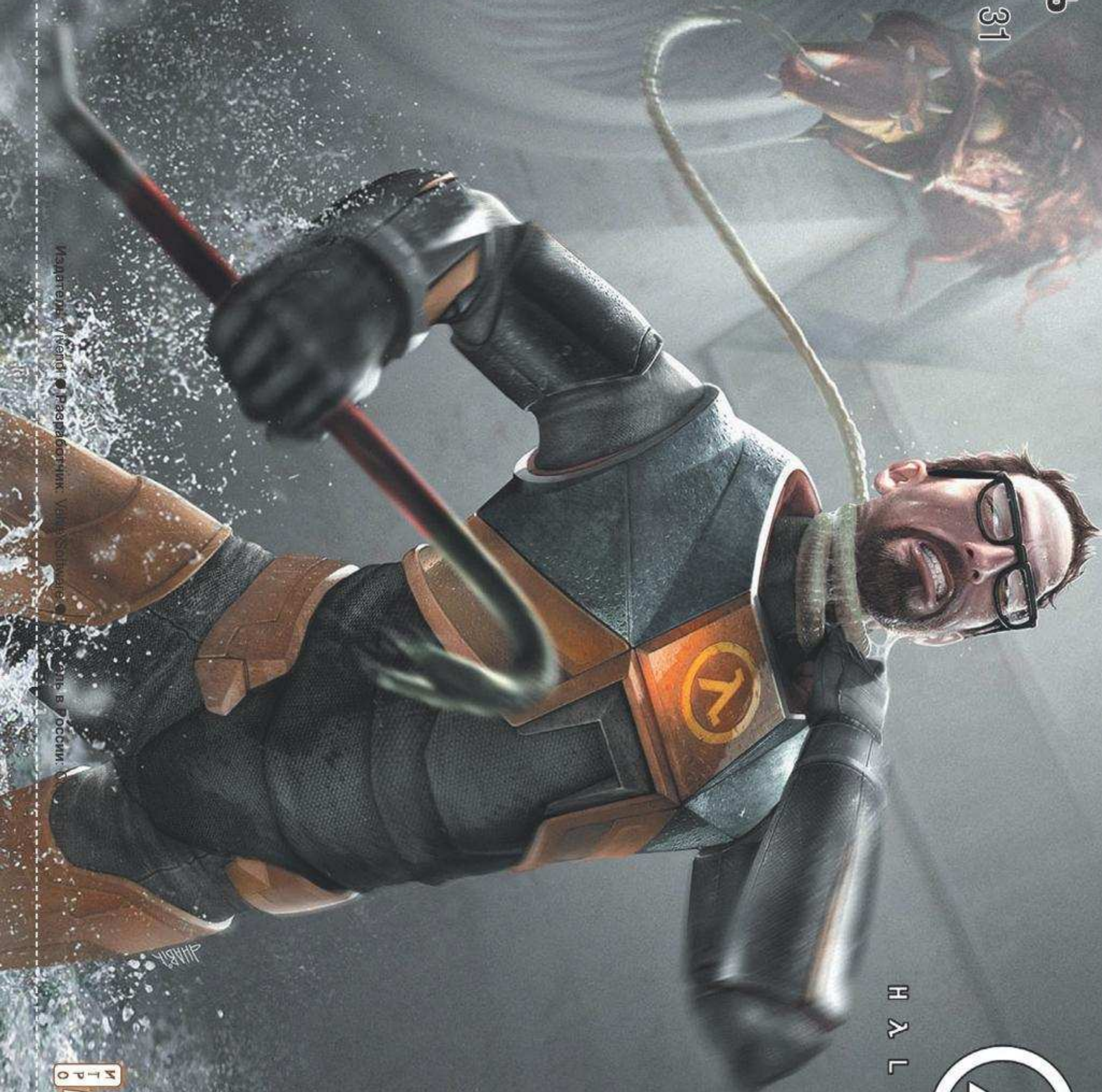


ЭНБАРБ

3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30



HALF-LIFE 2



Издатель: Vivendi • Разработчик: Valve Software • © 2005 Valve Corporation. Все права защищены.

ИМАХИЗ

ЯНВАРЬ

3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30

ИГРОВАЯ
МАНИА

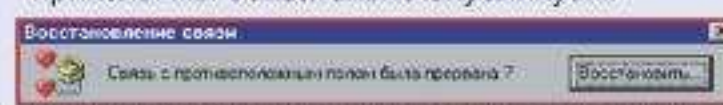
MENTAL OF VALIOR

Издатель: Vivendi • Разработчик: 2015, Inc



Компьютерные приколы

Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда наоборот — очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес joke@igromania.ru. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное — главное, чтобы было смешно. Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем.



msblast.exe:

— Вот ведь Билли, собака черная. И на этот раз выкрутился.

taskmgr:

— А ты на Билли не гони. Он-то чем виноват? Пользователи имеют такого производителя, которого заслужили. Фундаментальный закон социума. Точнее, на самом деле это он их имеет, но смысл тот же.

msblast.exe:

— Да какой тот же? Какой тот же? Они ему деньги платят, между прочим. А потом прихожу я и курочу их системы, как моя левая нога пожелает. Это что, честный бизнес?

taskmgr:

— Сам-то понял, чего сморозил? Ну откуда у червя ноги? А деньги — да, платят. Иногда. Только ведь и головой думать надо. Вон предок твой, Slammer, всю Сеть на уши поставил — десегментация, караул, все пропало. И что оказалось? Патч был выпущен аж полгода тому. Кто-нибудь почесался его поставить? Никто даже не пошевелился — у Билли, мол, голова большая, вот пусть и думает за всех сразу. Он, кстати, на этой истории еще и денег поднимет, вот увидишь.

msblast.exe:

— Как это — денег поднимет?

taskmgr:

— Очень просто. Пресс-служба заявит, что пиратские копии от вируса пострадали больше, а лицензионные — меньше. Брехня, но попробуй каждому чайнику это разжевать. Подкинут бабла журналюгам, чтобы те брехню раззвонили как можно громче. А дальше известно, ни один админ ни в жизнь не признается, что это лично он ушами прохлопал, но вот пачку лицензий впарить родной конторе — запросто, без отката у нас даже прыщ не вскакивает. Конечно, таких дураков еще поискать надо, но ведь найдутся. Кому лишние продажи мешали? Так что ты, дорогой товарищ вирус, всего лишь поработал внештатным рекламным агентом. Причем на халяву.

msblast.exe:

— ...! ...! ...! ...!

taskmgr:

— Да забей. Не расстраивайся так. Тебе и жить-то осталось всего ничего.

Winword:

— Может, хватит уже языками тереть? Другим ресурсы тоже нужны. Для работы нужны, между прочим, а не для того, чтобы детородными органами меряться. На чем мы там остановились? На "прозрачности внутрисистемных процессов". Продолжим: "Важнейшим фактором, влияющим на все без исключения параметры, вплоть до совокупной стоимости владения, является безопасность, как системы в целом, так и отдельных ее компонентов и модулей в частности. Поэтому, исходя из вышеизложенного, мы считаем необходимым обратить внимание..." М-да. И кто только эту бредятину читать будет...

Outpost:

— Не смешно. Видишь, какой у меня режим? "Приходи кто хочет, бери что хочет". Тебе по буквам прочитать?

taskmgr:

— Гм... А почему это у тебя такой режим?

Outpost:

— Чисто эстетические соображения. Ему зеленая иконка в трее больше понравилась, чем красная. Мягкий, успокаивающий цвет. Психиатры очень рекомендуют.

taskmgr:

— Я ему лоботомию порекомендую...

Outpost:

— Странные какие-то пакеты идут. Этот, на той стороне, накурился, что ли?

taskmgr:

— Ты лучше придумай, как того придурка оторвать от созерцания голых теток. У кого там доступ к звуку? Хотя пофигу, колонки все равно не работают.

Outpost:

— Ну, спикером хотя бы побибикай. Ведь поймем же. Стоп, стоп, хорош воздух портить. Уже имели.

DCOM/RPC:

— Ииик... Вережку дайте кто-нибудь. Ииик...

Outpost:

— А этот чего делает? Вешается?

taskmgr:

— Угу. Все, повесился. Reboot. Пропадаем ни за...

msblast.exe:

— Господа, позвольте представиться: Worm.Win32.Lovesan. Можно просто "Лева". Красиво я вас поимел, правда? Другие лезут из кожи, прикидываются письмами от отделов технической поддержки, признаниями в любви, паролями к платным порносайтам и даже фотографиями ягодиц Анны Курниковой — эксплуатация животных инстинктов, никакого понятия о красоте и гармонии. Нет уж, мне подавайте противостояние интеллекта, мозг против мозга, код против кода, вот это будет честная игра.

taskmgr:

— Так это ж червь. Фу. Нашел чем хвастать — нашел дырку методом тыка. Тоже мне, интеллект. Здесь их столько... Считать устанешь. Только вот как это ты мимо нашего сторожевого антивируса прошмыгнул, а?

msblast.exe:

— Какого еще антивируса? Этого? Нашел чем пугать. Я, знаешь ли, кадавров не боюсь, не маленький.

AVP:

— Поспать не дадут спокойно. Чего еще надо?

taskmgr:

— Червя видишь? Прибей его.

AVP:

— Какого червя? Где червь?

taskmgr:

— Да вот же он!

AVP:

— Да где?

taskmgr:

— Да вот! C:\Winnt\system32\msblast.exe — разуй глаза, старый ты пеня!

AVP:

— Так, сейчас проверим. Так... Проверим... Сейчас... Минутку...

msblast.exe:

— Он что, заснул там? Сколько можно семь килобайт шмонать?

AVP:

— Проверка завершена. В указанной локации червей, тараканов, клопов и прочего по списку не обнаружено. Спокойной ночи.

taskmgr:

— Ты когда базу обновлял последний раз?

AVP:

— А? Что? Базу? Вот — last update 04-feb-1998. Считай, на днях. И вообще — не мешайте мне спать!

taskmgr:

— ...! ...! ...! ...! ...!

msblast.exe:

— Спокойно, коллега. Нервные клетки не восстанавливаются. Битые кластеры, кстати, тоже. Не переживайте. Интеллект — это фишка вредоносного софта. Мы что хотим, то и делаем. А вот вам на каждый чих нужно разрешение от пользователя. И, судя по кэшу, пользователь у вас еще тот. Надо же было столько порнухи накачать... А еще говорят, что черви создают мусорный трафик. Да за людьми разве угонишься?

taskmgr:

— Нашел чем удивить. У меня тут каждый второй делает, что захочет, не считая каждого первого. Один температуру CPU берет с климатического сервера, другой из любого абзаца сделает список, а из любого списка сделает неудобосказуемое. Третий вообще байтом о байт не ударит, как его ни упрасивай. Одна нормальная прога во всей системе — паянс, да и та постоянно сжулить норовит.

msblast.exe:

— Ладно, коллега, мы еще успеем оплакать вашу горькую долю зрителя за бардаком. А сейчас у меня своя задача. Благороднейшая, между прочим, миссия. Луч света в царстве тьмы и сверхприбылей. Так. Восток там, значит, microsoft.com в этой стороне. Кхм... БИЛЛИ! ПОЧЕМУ ТЫ ДЕЛАЕШЬ ЭТО ВОЗМОЖНЫМ?

Как я его приложил? Сейчас он у меня попляшет. БИЛЛИ! ПЕРЕСТАНЬ ГРЕСТИ БАБКИ И ЗАЙМИСЬ УЖЕ ТЕСТИРОВАНИЕМ! Это я мощно задвинул. Внушает, да?

taskmgr:

— И незачем так орать. Коннекта все равно нет. Ты бы хоть пинг послал сперва, удав-самоучка. Аж целых семь килобайт интеллекта. Титан мысли.

msblast.exe:

— Как это нет коннекта? Только что ведь был.

taskmgr:

— Мало ли, что был. Только что и тебя тут не было. А теперь ты есть, а вот коннекта — нет. И сетки локальной тоже нет. Ни на какие мысли не наводит?

msblast.exe:

— После того, но не вследствие того. Изучали логику, изучали, не извольте беспокоиться.

taskmgr:

— Гнилые отмазки. Откуда в черве логика? Сообщалки только и хватает, что на эксплойт. Думаешь, у нас сервер хоть как-то прикрыт от атак снаружи? Фигушки. И будут твои братья по разуму валить его до на чем свет стоит, пока кто-нибудь не догадается туда посмотреть. Судя по прошлому опыту — два дня минимум. А сетка у нас куда подключена? Так что расслабься, носитель светлых идей. Принес уже.



OH YEAN, HAPPY NEW YEAR!



Мужики, Новый год на дворе! В честь такого праздника мы решили малость отойти от неписанных правил и немного похулиганить. Кроме пары обычных конкурсов (хотя нет, не совсем обычных — конкурсов по игровым цитатам у нас, кажется, никогда не было) мы приготовили для вас несколько весьма, скажем так, нестандартных заданий.

Например, конкурс о нашем местном Элвисе, ренегате и вероотступнике Раффе (под маской которого все это время скрывалась ваша любимая Катя), а также конкурс о культовом персонаже Олеге Александровиче Полянском — бывшем главном редакторе нашего (и, надеемся, вашего тоже) любимого журнала. В общем и целом — настройтесь на нужную волну и — вперед, выигрывать наши замечательные призы!

Желаем удачи!

Штатные деды морозы **Игорь Варнавский и Александр Кузьменко**

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

КОНКУРС №1

Тут все просто. От вас требуется угадать, из какой игры та или иная цитата. Кому-то, возможно, это покажется слишком сложным, но если вы играете только в английские версии и за километр обходите пиратские "русификации", особых проблем у вас не будет. А может, и будет... Дадим лишь одну подсказку: все игры, из которых мы приводим цитаты ниже, вышли в 2004 году и так или иначе засветились на страницах "Игромании". Итак, поехали:

Цитата №1.

— I'm going to see my mom! Stay outta my way! Who are you, anyway? My name's Walter. Walter Sullivan. It's time to complete the "21 Sacraments".

But that's my name... And what are the "21 Sacraments"?

Don't worry. You'll know soon enough. Well, let's go and see Mother...

Цитата №2.

The right man in the wrong place can make all the difference in the world.

Цитата №3.

On the 8th day, God created a divine creature: the Marine.

Цитата №4.

Главный герой обращается к незнакомой молодой девушке:

— Excuse me, I am new in the town. Can you give me direction to your apartment?

— Fuck off.

Цитата №5.

Это тут Ленина повесили. В переносном смысле, конечно.

Наши призы

Итак, тот, кто первый правильно угадает все игры, из которых приведены наши цитаты, тот станет обладателем чудеснейшего убере-девайса **MSI MEGA View 561**, любезно предоставленного компанией **Microstar International** (www.microstar.ru). Этот чудо-агрегат совмещает в себе функции видео- и аудиопроигрывателя, графического просмотрщика, радиоприемника и переносного винчестера (объем 20 Gb).

Если же стать первым у вас не получится, не расстраивайтесь — следующие десять участников, приславшие правильные ответы, будут награждены мышками от все той же **Microstar International**.

Ждем ваших правильных ответов на конкурс по адресу newyear@igromania.ru с пометкой "Культовые цитаты" или на почтовый адрес редакции. Письма принимаются до **15 января** включительно! Технические подробности об участии в конкурсах см. в нашем разделе "Участие в конкурсах" в рубрике "Мозговой штурм".



ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

КОНКУРС №2

Дано: по пять скриншотов из трех игр. Вам нужно расставить их в том порядке, в каком они следовали бы в игре. То есть сначала скрин из первого уровня, затем — из третьего и так далее. Письмо с ответами должно выглядеть примерно так: "Far Cry: 3, 4, 2, 5, 1 Painkiller: 1, 2, 3, 4, 5 и т.д.". (Если картинки вам вдруг показались мелкими, ищите их на CD или DVD в разделе «Мозговой Штурм»).

FAR CRY



PAINKILLER



HALF-LIFE 2



Наши призы

Первый товарищ, сумевший правильно расставить все скрины, получит от нас незабываемый mp3-плеер **Beatsounds EMP-Z** (128 Mb flash-памяти, поддержка VBR, до 8 часов работы от одного комплекта батареек — в общем, мужики, штука крайне крутая). Ну а двое других победителей получат поощрительные призы — именные туристические фонарики.

За призы на этот конкурс сердечно благодарим компанию **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru).

Ждем ваших правильных ответов на конкурс по адресу newyear@igromania.ru с пометкой "Фотографическая память" или на почтовый адрес редакции. Письма принимаются до **15 января** включительно! Технические подробности об участии в конкурсах см. в нашем разделе "Участие в конкурсах" в рубрике "Мозговой штурм".



ДВА ОЛЕГА АЛЕКСАНДРОВИЧА

КОНКУРС №3

Олег Александрович
Полянский

Про Олега Александровича Полянского, бывшего вплоть до августа этого года главным редактором журнала "Игромания", ходит дикое число самых невероятных слухов. Например, что он, устав от компьютерных игр, нашел себя в медицине и теперь работает офтальмологом в Торжке, или что он ударился в бизнес и открыл в Москве ларек по торговле сувенирами из Таиланда, или что на самом деле он и есть тот самый Геймер, который вел раздел нашей "Почты" на протяжении многих лет...

Про Олега Александровича Ставицкого, который, как известно, до декабря 2004 года работал заместителем главного редактора "Игромании", ходит слухов никак не меньше. Начиная с того, что кто-то до сих пор уверен, что он не ушел, а его практически сгноил зверь-главред, и заканчивая тем, что он никуда не уезжал, а стал владельцем магазина демисезонной обуви в районе станции метро "Новогиреево".

Так или иначе, Олеги Александровичи медленно, но верно становятся культовыми личностями. На волне их популярности мы хотим провести конкурс на "знание Олегов Александровичей" с отличными призами! Итак, вам предлагается ответить на несколько простых вопросов.

Олег Александрович
Ставицкий**I. Олег Александрович Полянский начал работать в "Игромании"...**

- 1) С 1998 года
- 2) С 1999 года
- 3) С 2000 года

II. Помимо русского языка, Олег Александрович Полянский свободно говорит:

- 1) По-английски
- 2) По-немецки
- 3) По-тайски

III. Олег Александрович Полянский никогда не был:

- 1) В Англии
- 2) В Германии
- 3) В Таиланде

IV. На фотографии выше Олег Александрович Полянский одет в рубашку...

- 1) ...Олега Александровича Ставицкого
- 2) ...Александра Владимировича Кузьменко
- 3) ...которую он купил в Лос-Анджелесе

V. На самом деле Олег Александрович:

- 1) Это Геймер
- 2) Это Катя
- 3) Все еще работает неподалеку от офиса "Игромании"

VI. Олег Александрович Ставицкий начал работать в "Игромании"...

- 1) С 2002 года
- 2) С 2003 года
- 3) С 2004 года

VII. Помимо русского языка, Олег Александрович Ставицкий свободно говорит:

- 1) По-румынски
- 2) По-польски

3) По-украински**VIII. Олег Александрович Ставицкий никогда не был:**

- 1) В Румынии
- 2) В Польше
- 3) На Украине

IX. На фотографии выше Олег Александрович Ставицкий одет в рубашку...

- 1) ...Олега Александровича Полянского
- 2) ...Александра Владимировича Кузьменко
- 3) ...которую ему подарили на Новый год

X. На самом деле Олег Александрович Ставицкий:

- 1) Это Геймер
- 2) Это Катя
- 3) Просто улетел домой

Сложно? Да вы еще не видели наших призов!

Наши призы

Итак, друзья. Всего в конкурсе у нас будет четыре призовых места. Чем раньше и тем правильнее вы пришлете ваши ответы, тем больше шансов на то, что вы выиграете один из наших замечательнейших призов. А именно:

I МЕСТО

Аудiosистема 7.1 **Creative Inspire T7900!** 24-ваттный сабвуфер, 20-ваттный центр, сателлиты 6x8, и так далее и тому подобное. Очень, очень, друзья, круто. С таким звуком ваши соседи устанут стучать ночью по батареям! Благодарим за предоставленный приз компанию **ULTRA Computers** (www.ultracomp.ru).

**II МЕСТО**

Тот, кто займет второе место, в качестве приза получит аудиоплеер **BBK PV300S Silver!** Поддержка форматов VCD, CD-R/RW, CD-DA и (ну конечно же!) MP3. Меломаны! Это как раз то, чего вам не доставало — возьмите любимую музыку с собой. Приз также предоставлен компанией **ULTRA Computers**.

**III МЕСТО**

Ну и, наконец, тот, кто будет на третьем месте получит отличную звуковую карту **M-Audio Revolution 7.1** (с поддержкой, как вы правильно догадываетесь из названия системы 7.1). Этот приз также предоставлен компанией **ULTRA Computers**, за что ей огромное человеческое аригато!



Ждем ваших правильных ответов на конкурс по адресу newyear@igromania.ru с пометкой "Два Олега Александровича" или на почтовый адрес редакции. Ответы присылайте в виде "1) 1, 2) 3... 10) 1".

Письма принимаются до **15 января** включительно! Технические подробности об участии в конкурсах см. в нашем разделе "Участие в конкурсах" в рубрике "Мозговой штурм".



ТЕСТ 53 НИ СЛОВА О РАФФЕ!

Здесь вы не увидите ни слова о том, как мы всей редакцией запоем играли в Half-Life 2, а потом два дня напролет до хрипоты спорили, кому писать рецензию (когда "аргументы" закончились и у всех редакторов на физиономиях появились черно-зеленые кровоподтеки, решено было писать ее сообща). Ни слова о том, как мы пытались откачать главреда, когда он узнал об уходе Раффы. И уж точно ни слова о том, что Раффа на самом деле был Катей!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Разработчики Need for Speed Underground 2 проделали массу работы, моделируя огромный мегаполис BayView, по размерам в пять раз превосходящий город из первой части. BayView состоит из следующих районов:

- А. City Center.
- Б. Beacon Hill.
- В. Coal Harbor.
- Г. Jackson Heights.
- Д. Airport.
- Е. Docks.

2 FlatOut, пожалуй, единственная игра, в которой есть...

- А. ...столь зрелищные аварии.
- Б. ...столь шикарная физическая модель.
- В. ..."убитые" рыдваны вместо оттюнированных гоночных авто.
- Г. ...возможность "потерять" водителя, вылетевшего через лобовое стекло при столкновении.
- Д. ...и вероятность того, что при аварии вам пробьют бензобак и вы закончите гонку на обочине без топлива.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный; его и нужно указать.

3 Как в RollerCoaster Tycoon 3 называют посетителей развлекательных парков?

- А. Симы (sims).
- Б. Пипы (peeps).
- В. Гики (geeks).
- Г. Фрики (freaks).
- Д. Черт возьми, так и называют — посетители (visitors).

4 Многие персонажи Half-Life 2 встречались (или по крайней мере упоминались) еще в первой части игры, а также в аддонах Blue Shift и Opposing Force. Это:

- А. Барни Колхаун.
- Б. Отец Григорий.
- В. Dog.
- Г. Джудит Моссман.
- Д. Эликс Вэйнс.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо, наоборот, ложью.

5 Изначально разработчики хотели сделать главного героя Men of Valor афроамериканцем (типа политкорректность), но потом передумали и превратили его в американца индусского происхождения с еврейскими корнями.

- А. Споры нет!

Материнские чувства



Тот везунчик, который станет победителем нашего

сегодняшнего "Теста", отхватит отличный приз — материнскую плату Foxconn 925A01-8EKRS2 (на чипсете Intel 925X Express), любезно предоставленную компанией TrinityLogic (www.tl-c.ru).

Б. Звучит неправдоподобно.

6 Atlantis Evolution сильно напоминает адвенчуры давно почившей в бозе Cryo. А объясняется это тем, что ее авторы, Atlantis Interactive Entertainment, являются выходцами из Cryo.

- А. Именно так.
- Б. Неправда ваша.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 В центре внимания в Medal of Honor: Pacific Assault, разработанном EA Los Angeles (А), создателями всех предыдущих игр этой серии (Б), находится противостояние США и Японии в Тихоокеанском регионе во время Второй мировой войны (В), показанное глазами Томаса Конлина (Г), простого американского морпеха (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

На мозги ему капал Варнавский Игорь.



СКРИНТУРС 1 ЯНВАРЬ

Бескомпромиссный хардкор

Товарищи, угадавшие все картинки нашего "Скринтурса", будут сполна вознаграждены: всем им достанется по коробке с одной из самых реалистичных и хардкорных игр года — раллийным симулятором Richard Burns Rally, изданном на территории одной седьмой части суши компанией "Бука".

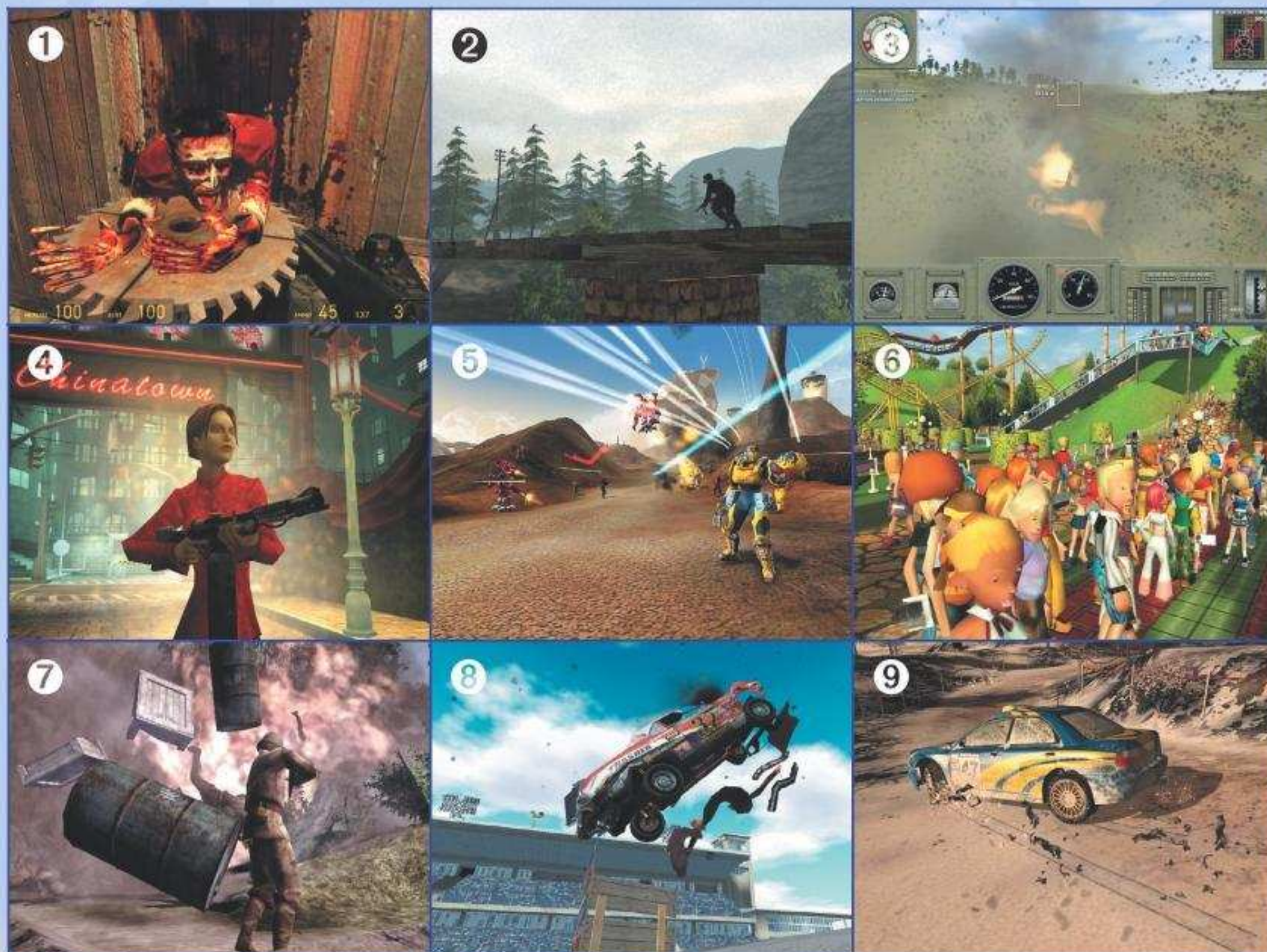
Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять кон-



курсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса": Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под пристальным взглядом Варнавского Игоря.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2004

“Скринтурс” №11. Ноябрь

В ноябрьском номере из-за ошибки верстки заголовок обзора Chris Sawyer's Locomotion слился в экстазе с Shellshock: Nam '67. Некоторые читатели, похоже, так и поняли, что это опечатка, и стали присылать в “Скринтурс” письма, где первым пунктом шла игра... Nachris Sawyer's Locomotionm' 67...

Правильные ответы

1. Chris Sawyer's Locomotion
2. Shellshock: Nam '67
3. Silent Hill 4: The Room
4. Shadow Ops: Red Mercury
5. Conflict: Vietnam
6. Alpha Black Zero: Intrepid Protocol
7. Richard Burns Rally
8. Myst IV: Revelation
9. Warhammer 40000: Dawn of War

Победители

1. Булат Абишев (abulat@narod.ru)
2. Павел Иванов (native@amik.ru)
3. Лакиза Алексей (Тольятти)
4. Владислав Терехин (soldner2004@mail.ru)
5. Некто Jane M.O. (г. Ногинск)



Пятерым победителям презентуются DVD-боксы с убойной стратегией Warhammer 40000: Dawn of War, изданной в России компанией "Руссобит-М".

Тест №51. Осенний нон-стоп

Как мы, в принципе, и ожидали, большая часть срезалась на пятом и шестом вопросе, поскольку они были с подковыркой. В пятом вопросе спрашивалось, правда ли, что The Sims 2 за первую неделю продаж разошлась тиражом 1 миллион копий (на самом деле таким тиражом она разошлась за 10 дней). В шестом — действительно ли Акира Ямаока является композитором и продюсером всех частей Silent Hill (ответ отрицательный: он и вправду был композитором всех частей Silent Hill, но продюсером стал лишь начиная с третьей).

Правильные ответы

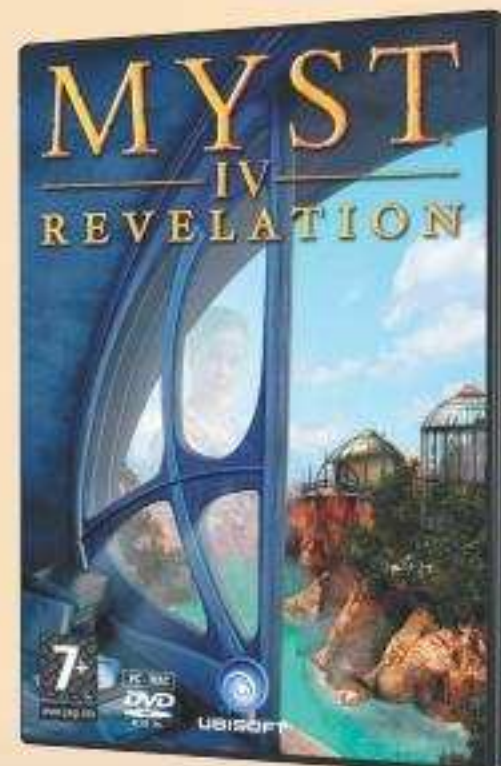
1. Д. (Джаспера Кида)
2. Г. (Airline Giant)
3. Б. (2001 года)
4. А. (270 лет)
5. Б. (Звучит неправдоподобно)
6. Б. (Неправда ваша)
7. В. (...является уже восьмой стратегией во вселенной Warhammer)

Победители

1. Александр Уколов (evilgenius@land.ru)
2. BooFFon (DU-HAST1@yandex.ru)
3. Алексей Домогоаров (г. Южно-Сахалинск)
4. Максим Киселев (BK1337@list.ru)
5. Марина Вдовина (г. Самара)

Самые внимательные граждане, сумевшие найти ответы все на наши хитромудрые вопросы, награждаются DVD-боксами

квеста Myst IV: Revelation, изданного в РФ компанией "Руссобит-М". Задачки там очень даже непростые, так что вам будет чем потренировать свой пылливый ум.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса и сразу, через тире, — выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Aura: Fate of Army Men; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию, имя, отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию, имя, отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как на почтовый адрес редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста", SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №1, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №3\2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому "при-

надлежит" журнал. То есть ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.01.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо пришло по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

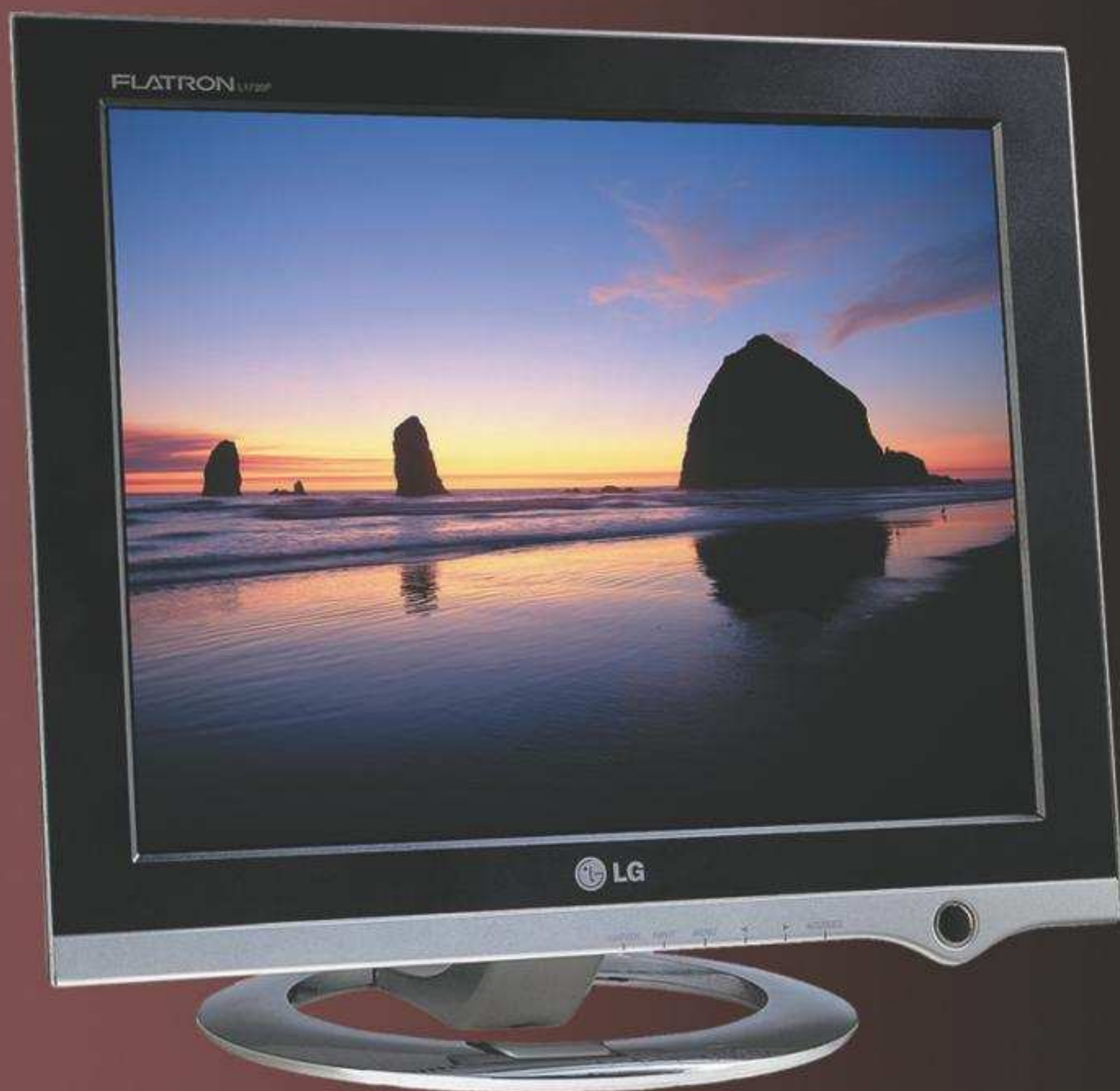


Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙДЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ

© 2004, ЗАО "1С", www.games.1c.ru © 2004, Elemental Games, www.elementalgames.com Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ул. Школьная, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор.3; м. Мадрида ТК, пав. №19; ул. Лобинская, 4а; Беренго пр. 8/1; ул. М. Вирюмова, ал. 17; Савинская 24 «а»; Б.Ордынка, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Строганово 9; Бол. Якиманка 26. Дом игр; ул. Русская ул. 27 Дом книги в Сокольники; Новоскобский ул. 16; 3-ий Добрынинский пер 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Измайловская 36 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полная д. 28; Измайловский, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Набережная Красносельская 45 кв 41; Ярская 19; Земляной Вал д.2/50; Сев. Бутово ул. Старосельская д. 16; Орехово-Борисово наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Натюрный бульвар д. 4 к. 1; Аргуневская д. 4; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Масляная ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1 Александров Косой пер., 10 Астрахань ул. Саушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновы, 3 ул. Урицкого, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11	Вильнюс ул. Алыгиро, 10 «AKELOTE y KO» Владивосток ул. Жигур, 46; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Давренская, 10; ул. Давренская, 11; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Вологда Ул. Челюскинцев, 3, «Парус» Геленджик ул. Лопатев, 33 «Компакт» Губин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Мисловская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Мисловская, 3; ул. Ленина, 1-5 Екатеринбург ул. 5 Марта, 82 «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим» Железнодорожный ТЦ «Юнис» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Чалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Черная 18 «РемБыТехника»; Ленина 16, «Эксперт»; Фрунзе 8, «ВНД»; Дмитрова 17, «Торговый Комплекс»; Косовая 2, «CD-Hit»; Уматова 13, «Сигнал»; Полтавская 1, ТД «Нейло»; Дзержинского 26, «Хобби-он»; Урицкого 1, «Детский мир»	Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Туруханского, 22 «а»-102 Киров ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сезон» Клинт ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и игры» Кострома Красные ряды, магазин «М»; ул. Советская 130 Лангепас ул. Ленина, 25-а, м-н «Пеликан» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогресс» Луганск, Приморский край 4 м-н «Ариос» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Яраговского, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Коласа, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Россия», мкр. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Водопьянова, 7/3, м-н «Олимпик»; ул. Филыпенкова, 10 отделе «Компьютер плюс»	ул. Маслякова, д.5, салон «Всё для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Фабричная 4, оф. 311; ул. Вагунная, 27; ул. Челюскинцев, 15 проект Давыдова, 7, «Молоток»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Син-Док» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32 ул. Рыбальская, 10 «Антишок» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Корнеева 120 ТЦ «Архитекторская»; ул. Гасперло, 50 ТЦ «Аэропортский» Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 район, 23 место ул. Котельникова, 12 Паромский рынок; Панорама-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Орск ул. Краснознаменная, 64; Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Коммунистический пр-т, 24; ул. Луначарского, 58; ул. Урицкого, 13, ТД «Владимир» ул. Богданова, 13, универсам «79» Псков ул. Яна Фабричного, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5 Рига ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бокенбаха 39, тц «839» SA «636»; ул. Кр. Барона 25, SA «636»	ул. Кр. Вокзема, 73; ул. Маршала 357, тц «COLE», SA «636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гагдарфа»; ул. Серафимовна, 79, оф. 17; Компание «Экран» Самара ул. Мичурин, 15, ТЦ «Аларин»; секция «АПС», 2 эт. ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗИГОРКА»; ул. Ульяновская, 18 ТЦ «Вашингтон» ул. Юных Пионеров, 146 «Мелодия» ул. Карла Маркса 5106, 15 мкр. «25 часов» ул. Садовая, 203 ул. Ульяновская/Самарская, 18/189; ул. Юных Пионеров, 146 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Боровицкая 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 68 «Сирис» Северодвинск ул. Плеханова, 11 ТЦ «Дружба» Североуральск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11 Нева пр-т, 28, «СПБ Дом Книжки»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКАД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станка, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Голыгина, д. 13 «ДискаПринт»; ул. Марата д.8 «КВН»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом. 4-Н, «Лайт-Продукты»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68 Восстания, 13 Нева пр-т, 35 Старый Оскол мкр. Королева, 28а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б. «Детер»	Тамбов ул. Советская, 146/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алекс»; пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский» комната №11 Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красная 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Лесотехникума, 48, ТСК «Октябрьский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Олимпик»; пр. Октября, 137 Челябинск ул. Российская, 281 Череповец ул. Тимирязева, 7, ТК «Фортуна» Чусовая ул. Чапаевского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Орденомников, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru
---	---	--	---	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «Черешня», пав. 15-30 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденный», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулан-дос», пав. 62-174, Богородицкий пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Миклуко-Макса, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Аним: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе.
М. Видеа: Славянский б-р 13 стр. 1, Дзержинский ул. 12, 26-я км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шелеповское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д. 11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15,
Лобинская д. 169, Индустриальная д.8/1, Бол. Чернышевская д.1, Измайловский вал д.3, Патриарх д. 3,
Партизан: Волгоградский пр-кт, д. 1, Колтушки пл. д.1, Прохоровский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бринская д. 12, Соленика д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52,
Варшавское шоссе 2, Удальцова 1 А, Нахимова ополчение ул. 22/2,
Премьер-Дизайн: Торговый ряд «Басманный Ларчик», ул. Профсоюзная 19 - павильон №5 - ул. 13-ая Парковая д.27/4,
Формоза: представительский переулок д.2, Ордынка д.7 а, Генерал Белова д.4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дм 57,
Цифра: Пл. Ворожского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденный И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 3/12х, Тверская 26/9
ТД «Сокон» Александровский, Микр-пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул. 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешенки, ул. Вешенский пр-кт, 33 А, Жулебино, Халынский б-р, 7/11, Копейка, Митяинский пр-т, 44, Митин, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир,
Воскресенская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ярвин), Инженерно-Варшавского пр-кт, 86, стр. 2, Покровоток, Аппуловского ш., 40 А, Рахматов, Кошмарское шоссе, 61, стр.2, Рахматов, Шарыповская ул., 60 А, Рахматов, Новоармейский б-р, д.41, с.4, Рахматов, Митинская ул., 53, Рахматов,
Комсомольская пл., 6, Рахматов, Ярославская ул., 19, Рахматов, Чарская ул., 13, Таганка, Варяга Радищевская ул., 22, Текстильщики, Лобинское ул., 2, ЦММ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юлтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столца, Кустановская ул., 6, Крокус-Стрелит, 56 км МКАД, Черемушки, Новооскольский пр-кт, 33/2, СМ - Кудрат,
Диск, Ленинский д. 11, Столца Клепеева, АВ-Таганка, Мир Печати.